Tang Garden
seasons

Francesco Testini
Pierpaolo Paoletti

Andrew Bosley
Sergio Chaves

THUNDERGRYPH GAMES

Autori: Francesco Testini, Pierpaolo Paoletti.
Illustrazioni: Andrew Bosley, Sergio Chaves, Paolo Voto.
Edizioni: Thundergryph Games
Gestione progetto: Gonzalo Aguirre Bisi
Direzione artistica: Cristina Aguirre Bisi, Gonzalo Aguirre Bisi.
Revisione: Pierpaolo Paoletti
Autore del regolamento: Jonathan Cox
Grafica: Daniel Tosco, Pierpaolo Paoletti.
Mockup: Erick Tosco
Ringraziamenti speciali: Cristina Bisi, Luis González.
Un ulteriore ringraziamento speciale a Michael Schacht
per le sue idee preziose e il suo contributo
nello sviluppo di Tang Garden: Seasons

Nell'espansione Tang Garden: Seasons,
i giocatori esploreranno numerosi nuovi scenari
che introducono modifiche significative al gioco base.
I giocatori potrebbero dover collaborare condividendo vittorie e
sconfitte, competere per raccogliere il maggior numero di foglie,
o persino costruire magnifiche Pagode all'interno dei giardini.
Ogni scenario di gioco offre nuove componenti
e meccaniche per creare esperienze completamente originali
nel corso della creazione del giardino imperiale.

La maggior parte delle componenti incluse in questa espansione può essere usata
in qualsiasi scenario. Al termine di questo regolamento è presente anche
un elenco delle varie componenti con suggerimenti sul loro funzionamento.
Consigliamo l'utilizzo di questi scenari suggeriti nelle prime partite
prima di passare a sperimentare le combinazioni offerte dalle nuove componenti.

Tang Garden
seasons

Scenari

Estate **4**
Modalità cooperativa o in solitaria

Autunno per multigiocatore **7**
Collezione di set variabili

Autunno in solitaria **8**
Sfida di collezione di set

Inverno **9**
Creazione di sculture di dragoni e costruzione del palazzo centrale

Primavera **11**
Asta per le lanterne e bonus

Equinozio **12**
Posizionamento di Lavoratori e costruzione di pagode

Solstizio **15**
Obiettivi a metà partita avanzati

Passeggiata in giardino **17**
Costruzione di muro perimetrale

Mercato **18**
Acquisizione di tessere e carte migliorata

Glossario

Plance giocatore Autunno **19**
Bambù e Martin pescatore **22**
Personaggi: Personaggi avanzati **23**
Personaggi: Novità **20**
Set di Decorazioni **22**
Dragoni **19**
Lanterne volanti **22**
Tessere Giardino **21**
Tessere Lanterna **21**
Foglie **19**
Plance Raggiungimento Obiettivi **19**
Tessere Paesaggio Notturno **19**
Tessera Centrale Estate **19**
Panorami **22**

Basi colorate

Si consiglia di rimuovere tutte le basi colorate dalle miniature all'inizio della partita; ogni giocatore prenderà un set di basi del proprio colore durante la fase di preparazione. Ogni volta che un giocatore ottiene una miniatura, deve montarla su una base del proprio rispettivo colore. Le basi colorate sono dotate di una freccia che serve per indicare la direzione verso cui è rivolta la miniatura una volta posizionata nel giardino.

Basi trasparenti per Lanterne volanti

Fissate una base trasparente al fondo di ciascuna Tessera Lanterna volante prima di giocarle per la prima volta.

Scenario Estate

Panoramica

L'Imperatore e la Dama hanno una posizione decisa per quanto riguarda la realizzazione del giardino, e hanno incaricato tutti gli architetti di collaborare per portare a compimento la loro visione. In questo scenario, i giocatori devono lavorare in squadra perché la vittoria o la sconfitta sono condivise fra tutti. L'Imperatore e la Dama hanno due Supervisori incaricati di monitorare tutte le aggiunte di terreno al giardino, pertanto i giocatori devono lavorare di strategia per spingere i Supervisori nella direzione migliore, volta al completamento delle richieste specifiche dell'Imperatore e della Dama. I Supervisori seguiranno con attenzione i vari progressi ma, se disapproveranno le scelte fatte troppe volte, gli architetti verranno sollevati dal proprio incarico e perderanno la partita!

Questo scenario può essere giocato anche in solitaria, con le modifiche necessarie evidenziate in questo colore.

• Componenti •

12 - Tessere Richiesta

1 - Tessera Centrale Estate

1 - Miniatura Personaggio Attrice

1 - Carta Personaggio Attrice

2 - Segnalini Supervisore

8 - Marcatori Richiesta

4 - Tessere Lanterna: azione combo (una per giocatore)

4 - Schede riassuntive scenario

4 - Segnalini Approvazione

6 - Segnalini Decorazione Panorama

9 - Carte Decorazione Panorama

1 - Tessera Lanterna: Ignorare Spazio Personaggio

• Preparazione •

Procedete con le fasi di preparazione del gioco base, aggiungendo le fasi specifiche spiegate più in basso:

1. Posizionate la Tessera Centrale Estate al centro della plancia, in sostituzione della Tessera Iniziale del gioco base. La Tessera Centrale Estate può essere orientata in qualsiasi direzione.

1.1 Posizionate i Segnalini Supervisore sulla tessera iniziale, uno su ciascuno spazio Personaggio dedicato.

5. Rimuovete tutte le Carte e Miniature Padiglione del gioco base, rimettendole nella scatola. Poi, aggiungete i 6 Segnalini Decorazione Panorama alle altre decorazioni e aggiungete le 9 Carte Decorazione Panorama al mazzo delle decorazioni.

Non aggiungete altre Carte Decorazione al mazzo delle Decorazioni.

6. Tutti i giocatori devono sostituire la Tessera Lanterna **Muovere un Personaggio**[02] con la Tessera Lanterna **Azione combo con Tessera Lanterna**[07].

6.1 Ogni giocatore prende una scheda riassuntiva scenario.

In solitaria: Prepara solo la plancia e l'area per un giocatore. Tutte le altre componenti vanno rimesse nella scatola.

Rimuovi le 2 Tessere Lanterna seguenti dalla plancia: **Doppia Decorazione**[01] e **Doppio posizionamento di Tessere**[03].

7. Prendete le Carte Personaggio dell'Imperatore e della Dama e posizionatele sul tavolo a faccia in su. Formate il mazzo con la Carta Attrice e gli altri Personaggi, mescolatelo, e poi posizionate la Tessera Lanterna corrispondente (**Ignorare Spazio Personaggio**[06]) vicino alle Carte Personaggio in mostra.

7.1 Posizionate le due Carte Personaggio estratte a faccia in su vicino all'Imperatore e alla Dama, per avere un totale di quattro Carte scoperte.

9. Posizionate sempre le Tessere Paesaggio sulla plancia usando la disposizione per 3 o 4 giocatori.

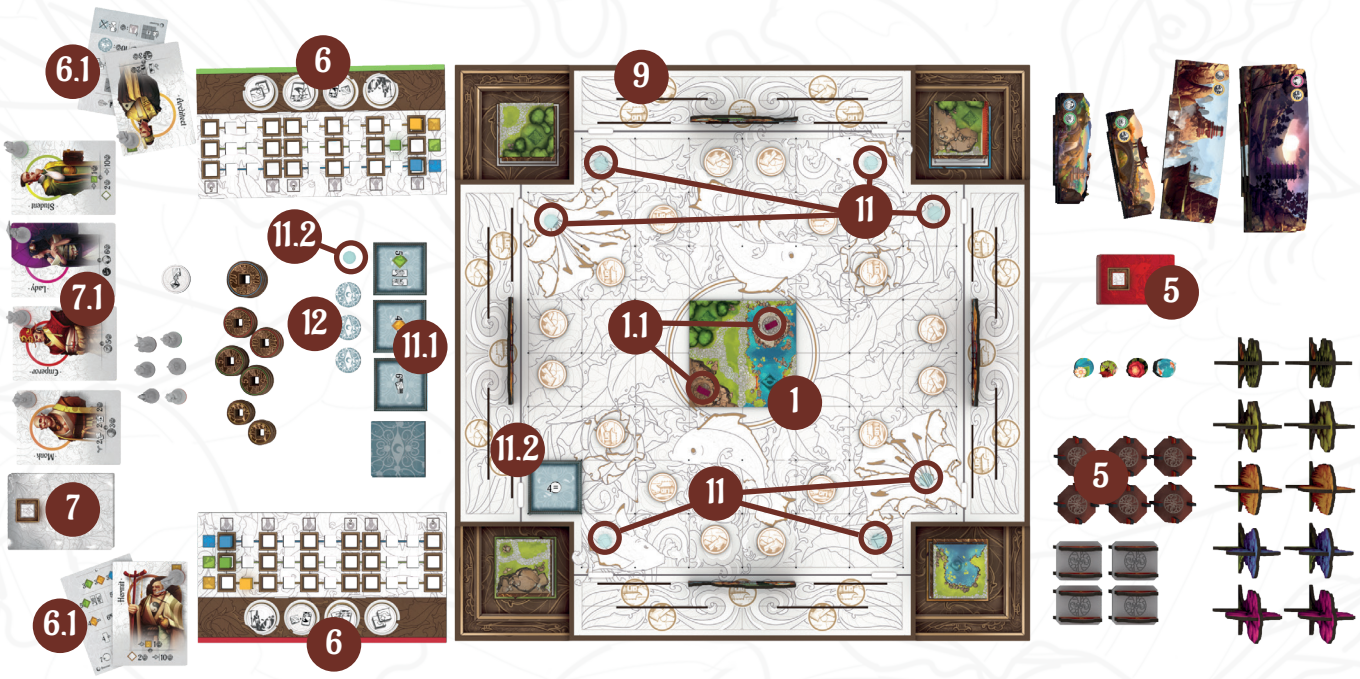
11. Posizionate i Marcatori Richiesta in modo che ce ne sia uno su ogni spazio adiacente ai vertici del giardino.

11.1 Mescolate le Tessere Richiesta e scoprite le prime tre di fianco al mazzo per mettere in mostra le richieste.

11.2 I giocatori devono pescare una Tessera Richiesta aggiuntiva e decidere insieme dove posizionarla, sostituendo uno dei Marcatori Richiesta con la tessera appena pescata. Posizionate il Marcatore Richiesta vicino alle richieste in mostra.

12. Scegliete uno dei seguenti livelli di difficoltà e posizionate il numero indicato di Segnalini Approvazione sulla sinistra, con il simbolo dell'occhio scoperto.

Facile - 4 Segnalini Approvazione
Normale - 3 Segnalini Approvazione
Difficile - 2 Segnalini Approvazione



• Gioco •

Ogni giocatore svolge il proprio turno, procedendo in senso orario come nel gioco base, ma la differenza è che si può discutere e collaborare durante ogni turno, dato che la vittoria o la sconfitta sono condivise fra tutti. Ci sono nuovi vincoli che limitano il posizionamento delle Tessere Giardino, ma anche nuove azioni opzionali che servono per aiutare a soddisfare i desideri dell'Imperatore e della Dama.

Sebbene i giocatori debbano discutere e lavorare insieme, la decisione finale sta sempre a chi sta giocando attivamente il turno, e tutte le Monete spese devono venire dalla riserva del giocatore attivo.

Costruzione del giardino e ruolo dei Supervisori

Ogni volta che un giocatore aggiunge alla plancia una nuova Tessera Giardino, questa deve essere posizionata ortogonalmente o diagonalmente adiacente ad almeno un Supervisore.

Le Tessere Giardino **non** possono essere posizionate sopra una Tessera Richiesta o un Marcatore Richiesta.

Come regola di posizionamento, le Tessere Richiesta sono circondate da mura su tutti i lati.

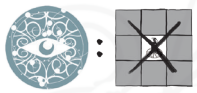
Nuove azioni opzionali

Ci sono sei nuove azioni opzionali che i giocatori possono usare durante i turni. Alcune di queste suscitano la disapprovazione dei Supervisori, che richiede l'uso di un Segnalino Approvazione. L'utilizzo viene marcato girando a faccia in giù un Segnalino Approvazione, in modo che il simbolo dell'occhio non sia più visibile. Usate queste azioni con accortezza, dal momento che si scontrano con i desideri dell'Imperatore e della Dama, e ricevere troppa disapprovazione vi farà perdere la partita.

Muovi Supervisore

Utilizza un Segnalino Approvazione per muovere un Segnalino Supervisore in uno spazio Personaggio non occupato nel giardino (su tessere, ponti, panorami o padiglioni).

Ignora Supervisori


Utilizza un Segnalino Approvazione quando posizioni una Tessera Giardino per ignorare le limitazioni del Supervisore. La Tessera Giardino può essere posizionata ortogonalmente adiacente alla Tessera Centrale o a qualsiasi altra Tessera Giardino presente.

Scambia Tessere Richiesta

Utilizza un Segnalino Approvazione per scambiare una Tessera Richiesta non completata sulla plancia con una tra quelle messe in mostra.

Posiziona una Tessera Richiesta

10 :

Il giocatore attivo può spendere 10 delle sue Monete per prendere una delle Tessere Richiesta in mostra e posizionarla sulla plancia in corrispondenza di un Segnalino Richiesta. Rimuovete il Segnalino Richiesta e posizionatelo vicino alle Richieste in mostra. Poi, aggiungete una nuova Tessera Richiesta a quelle in mostra, per avere un totale di tre tessere scoperte.

In solitaria: Questa azione costa 15 Monete invece di 10.

Ripristina Segnalino Approvazione

10 :

Il giocatore attivo può spendere 10 delle sue Monete per ripristinare un Segnalino Approvazione che è già stato utilizzato. Girate il segnalino in modo che il simbolo dell'occhio sia di nuovo visibile.

In solitaria: Questa azione costa 15 Monete invece di 10.

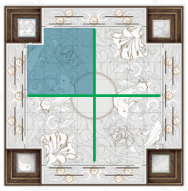
Completa una Tessera Richiesta

:

Il giocatore attivo può completare una Tessera Richiesta attualmente sulla plancia che non sia occupata da un Marcatore Richiesta.

Per completare la Tessera Richiesta, bisogna soddisfare i requisiti che indica. Esistono due tipi di condizioni: quadrante e paesaggio.

Quando vengono soddisfatti i requisiti di una Tessera Richiesta, posizionate un Marcatore Richiesta sopra la tessera per mostrarne il completamento. Ogni Tessera Richiesta può ospitare al massimo 1 Marcatore Richiesta, il che significa che può essere completata solo una volta. Per concludere, ripristinare 1 Segnalino Approvazione, se possibile.



REQUISITI DEI QUADRANTI

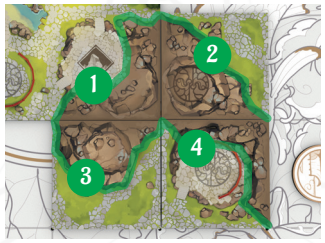
Ogni requisito dei quadranti è rappresentato da una o più icone che devono essere presenti (nella quantità indicata o superiore) all'interno dello stesso quadrante della plancia Giardino in cui si trova la relativa Tessera Richiesta.

3 vegetazione, 3 rocce e 3 acqua sulle Tessere Giardino.

5 vegetazione sulle Tessere Giardino, 1 Decorazione Pesci e 1 Decorazione Uccellini.

5 acqua sulle Tessere Giardino, 1 Decorazione Peonie e 1 Decorazione Loto.

4 rocce sulle Tessere Giardino in gruppo, vale a dire in cui ognuna è adiacente ad almeno un'altra roccia. Queste rocce non devono per forza essere in uno spazio chiuso.



3 Personaggi posizionati.

3 Decorazioni Padiglione.

6 tessere con muri. Le Tessere Richiesta sul quadrante sono a loro volta considerate muri per il completamento del requisito.

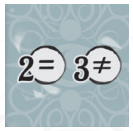
4 Decorazioni differenti.

4 Alberi di qualsiasi tipo.

REQUISITI DEL PAESAGGIO

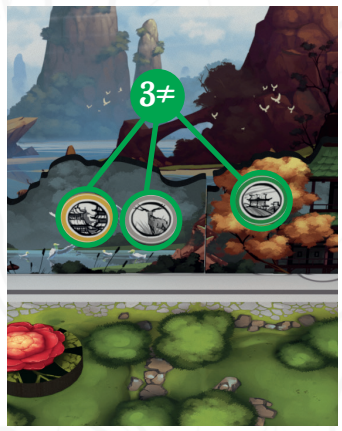
Ogni requisito del paesaggio è rappresentato da una o più icone che devono essere presenti (nella quantità indicata o superiore) sulle Tessere Paesaggio entro l'area di paesaggio più vicina alla Tessera Richiesta.

7 o più icone di qualsiasi tipo.



2 o più icone identiche e 3 o più icone differenti.

4 o più icone identiche.



Decorare il giardino

In questo scenario i giocatori ottengono Carte Decorazione e posizionano Segnalini Decorazione in base alle regole del gioco base, ma con uno scopo diverso. I Segnalini Decorazione non vengono posizionati per guadagnare Monete, ma solo per soddisfare le condizioni delle Tessere Richiesta, avanzare sui tracciati e aggiungere nuove opzioni di posizionamento dei Personaggi nel giardino. Ciò significa che quando un giocatore usa una Carta Decorazione per posizionare un nuovo Segnalino Decorazione nel giardino, tale carta potrà poi essere scartata perché non avrà più alcun effetto. Le Carte Decorazione non forniscono Monete ai giocatori.

:

Quando viene svolta un'azione "Posizionare una Decorazione", se nessuna delle Carte Decorazione pescate permette di piazzare un Segnalino Decorazione sulla plancia secondo le regole, allora scartate tutte le Carte Decorazione e utilizzate 1 Segnalino Approvazione.

In solitaria: Se il segnalino di avanzamento del giocatore è nella posizione più a destra, allora il giocatore guadagna 1 Moneta per ogni successivo avanzamento su questo tracciato per il resto della partita.

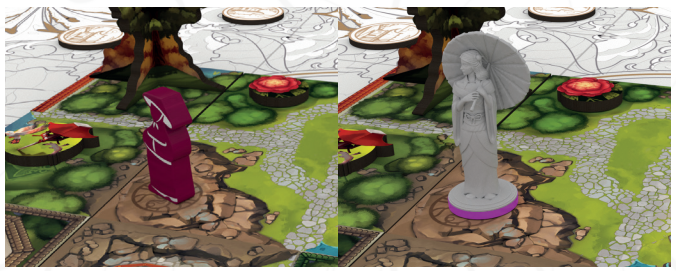
Ottenere i Personaggi

:

In questo scenario, i giocatori ottengono i Personaggi in base alle regole del gioco base, ma il tempismo dei punteggi è diverso. Quando una miniatura di un Personaggio viene posizionata nel giardino, il giocatore attivo ottiene **immediatamente** Monete in base alle condizioni di punteggio sulla carta del Personaggio. A quel punto, la Carta Personaggio può essere scartata, dal momento che non ha più alcun effetto.

IMPERATORE E DAMA

L'Imperatore e la Dama iniziano il gioco ammirando la costruzione del giardino da lontano, ma con l'avanzare del gioco potrebbero decidere di assumere un ruolo più attivo. Le Carte Personaggio di ciascuno sono inizialmente in mostra a faccia in su, e i giocatori possono ottenerle come accade per gli altri Personaggi, con un'unica eccezione: le miniature dell'Imperatore della Dama devono sostituire i Segnalini Supervisore nel giardino, anche se la tessera è occupata o non c'è alcuno spazio per i Personaggi su di essa. Il Segnalino Supervisore viene rimosso dal gioco, e il Personaggio fa immediatamente guadagnare Monete al giocatore attivo, ma i giocatori avranno un Supervisore in meno accanto al quale posizionare le Tessere Giardino. Quando sia l'Imperatore che la Dama saranno stati posizionati, allora non ci saranno più Supervisori, **e** sarà possibile posizionare altre Tessere Giardino soltanto tramite l'azione gratuita **Ignora Supervisori**.



Vittoria e sconfitta

La partita termina immediatamente al raggiungimento di una delle seguenti condizioni:

Tutti i giocatori vincono

- Immediatamente, non appena vengono completate le 8 Tessere Richiesta sulla plancia.

Tutti i giocatori perdono

- Immediatamente, se serve un Segnalino Approvazione, ma sono già stati usati tutti.
- Se il mazzo di pesca delle Carte Decorazione termina al **termine del turno di un giocatore**.

Scenario Autunno

• Panoramica •

L'autunno è arrivato, e le magnifiche foglie multicolori degli alberi stanno iniziando a cadere. Mentre lavorano al giardino, gli architetti dovranno raccogliere le foglie e cercare di tenere le più belle per sé.

In questo scenario, i giocatori collezionano le foglie cadute e decidono strategicamente dove posizionarle. Ogni foglia può aumentare il proprio il valore finale se viene donata. Questa azione fa sì che le foglie dello stesso colore già in possesso di un giocatore valgano più Monete, ma allo stesso tempo aumenta il valore delle foglie dello stesso colore degli avversari, quindi bisogna prestare attenzione!

• Componenti •

5 - Sacchetti

1 - Miniatura Personaggio Pittrice

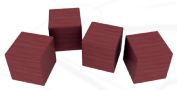
1 - Carta Personaggio Pittrice

8 - Carte Decorazione (4 Martin pescatore, 4 Bambù)

4 - Tessere Lanterna: Estrarre 3 Carte Decorazione aggiuntive (una per giocatore)

4 - Schede riassuntive scenario

32 - Segnalini Foglia (8 gialli, 8 rossi, 8 blu, 8 verdi)


4 - Cubetti rossi

4 - Plance giocatore autunno

6 - Segnalini Decorazione Martin pescatore/Bambù

• Preparazione •

Procedete con le fasi di preparazione del gioco base, aggiungendo le fasi specifiche spiegate più in basso:

4. Aggiungete le 4 Carte Decorazione Martin pescatore e 4 Bambù al mazzo e mescolatelo.

5. Aggiungete i 6 Segnalini Decorazione Martin pescatore e Bambù alla riserva, insieme agli altri Segnalini Decorazione.

6. Ogni giocatore rimette la propria Tessera Lanterna **Muovere un Personaggio**[02] nella scatola e la sostituisce con una Tessera Lanterna **Estrarre 3 Carte Decorazione aggiuntive**[05].

6.1 Ogni giocatore posiziona una plancia giocatore Autunno sopra la propria plancia giocatore. Tutte le plance giocatore autunno sono identiche fra di loro e hanno due facce differenti. Tutti i giocatori devono scegliere la stessa faccia, e poi posizionare di fronte a sé la plancia con quella faccia scoperta. Poi, bisogna posizionare un cubetto rosso sulla posizione che indica un numero di punti pari al numero di giocatori. I giocatori non ottengono alcun beneficio di quelli elencati sopra allo spazio in cui è stato posizionato il cubetto rosso.

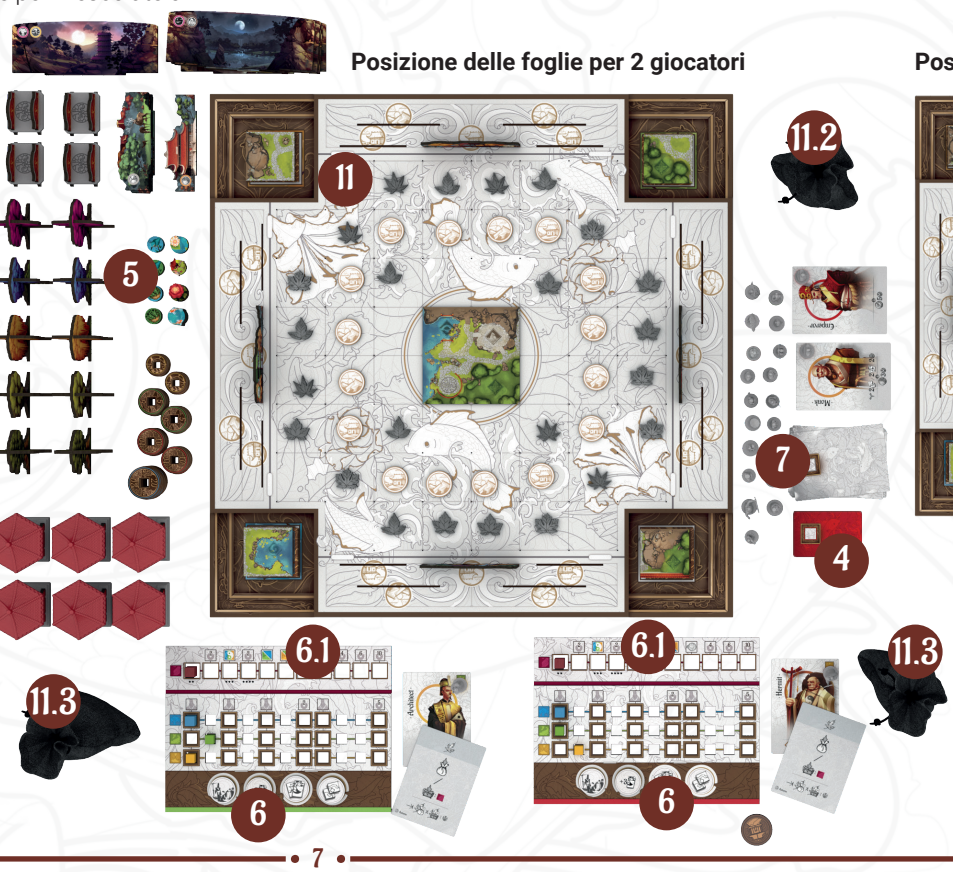
7. Formate il mazzo con la Carta Pittrice e gli altri Personaggi, e poi mescolatelo.

11. Posizionate due unità di Segnalini Foglia di ciascun colore vicino alla plancia Giardino. Mettete il resto dei Segnalini Foglia in un sacchetto, che d'ora in poi verrà denominato Sacchetto Donazione.

11.1 Tirate fuori i Segnalini Foglia in maniera casuale dal Sacchetto Donazione e posizionateli sulla plancia Giardino, facendo riferimento all'immagine sottostante per il loro posizionamento. Al termine di questa fase, il Sacchetto Donazione dev'essere vuoto.

11.2 Dalla pila dei Segnalini Foglia messi da parte, posizionate 1 Segnalino Foglia di ciascun colore (4 in totale) nel Sacchetto Donazione. Posizionate in ciascun sacchetto vuoto uno dei 4 Segnalini Foglia rimanenti. D'ora in poi, questi sacchetti verranno denominati Sacchetti Punteggio.

11.3 Ogni giocatore prende un Sacchetto Punteggio casuale e lo posiziona di fronte a sé. I giocatori possono guardare il contenuto del proprio Sacchetto Punteggio, ma non di quello altrui. I Sacchetti Punteggio non scelti vanno rimessi nella scatola, senza tirare fuori i Segnalini Foglia che celano al loro interno.



Posizione delle foglie per 2 giocatori

Posizione delle foglie per 3-4 giocatori

• Gioco •

Ottenere Segnalini Foglia

Ogni volta che un giocatore posiziona una Tessera Giardino in una posizione con un Segnalino Foglia, deve rimuovere quest'ultimo e scegliere immediatamente se donarlo o incassarne il punteggio.

Donare la foglia

Posizionate il Segnalino Foglia nel Sacchetto Donazione **senza** guardare quali altri Segnalini Foglia contiene il sacchetto.
I Segnalini Foglia dentro il Sacchetto Donazione influenzeranno il valore in Monete dei Segnalini Foglia in possesso di ciascun giocatore a fine partita.

Il giocatore muove poi il proprio cubetto rosso di uno spazio verso destra sulla plancia giocatore Autunno, e ottiene il beneficio di tale nuova posizione. Se il cubetto rosso è già nella posizione più a destra, il giocatore può comunque donare foglie, ma non otterrà ulteriori benefici.

Incassare il punteggio della foglia

Posizionate il Segnalino Foglia nel Sacchetto Punteggio del giocatore attivo. A fine partita, tutti i Segnalini Foglia all'interno dei Sacchetti Punteggio hanno un valore in Monete che dipende dai Segnalini Foglia contenuti nel Sacchetto Donazione.

• Punteggio delle foglie a fine partita •

Oltre al procedimento di calcolo del punteggio del gioco base, i giocatori ottengono Monete in base ai Segnalini Foglia che hanno nel Sacchetto Punteggio. Ogni giocatore deve rimuovere tutti i Segnalini Foglia dal proprio Sacchetto Punteggio, e poi fare lo stesso con il Sacchetto Donazione.

Ogni Segnalino Foglia posseduto fa guadagnare Monete in quantità pari al numero di Segnalini Foglia dello stesso colore contenuti nel Sacchetto Donazione.

Rosso 2x4= 8
Verde 1x3= 3
Giallo 2x1=2
Blu 0X1=0
Totale = 13

Scenario in solitaria
Autunno

• Preparazione •

Procedi con le fasi di preparazione del gioco base, aggiungendo le fasi specifiche spiegate più in basso:

2. Posiziona i 28 Marcatori Caduta sugli spazi lungo il perimetro della plancia Giardino. Poi, posiziona coppie casuali di Segnalini Foglia sulle posizioni dedicate nella plancia Giardino.

4. Prima di mescolare il mazzo delle Decorazioni, rimuovi le 9 Carte Padiglione e rimettile nella scatola. Non aggiungere altre Carte Decorazione al mazzo delle Decorazioni.

6. Usa solo le 2 Tessere Lanterna seguenti: **Doppio posizionamento di Tessere**[03] e **Selezionare Personaggio/ Paesaggio**[04] dal gioco base.

9. Le Tessere Paesaggio non vengono utilizzate, quindi rimettile nella scatola.

11. Dividi le Carte Tramonto in chiare (A) e scure (B), creando due mazzi, e poi mescola ciascuno separatamente. Posiziona i due mazzi a faccia in su vicino alla plancia Giardino.

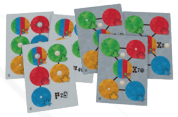
• Panoramica •

L'autunno è arrivato, e le magnifiche foglie multicolori degli alberi stanno iniziando a cadere. Un architetto è stato incaricato di lavorare al giardino, dove dovrà raccogliere le foglie e conservare quelle più belle per ammirarle più tardi. L'architetto dovrà correre contro il tempo per completare il giardino prima di esaurire le risorse.

• Componenti •

32 - Segnalini Foglia (8 gialli, 8 rossi, 8 blu, 8 verdi)

28 - Marcatori Caduta



6 - Carte Tramonto (3 chiare, 3 scure)

• Gioco •

In questo scenario il giocatore deve costruire il giardino velocemente, dovendo tenere conto di un fattore in più. È infatti necessario rimuovere Segnalini Foglia specifici per ottenere le ricompense migliori. Dopo una serie di azioni le Carte Decorazione vengono rimosse dal mazzo, e il giocatore perde se **esaurisce le Carte Decorazione** o se **si esaurisce la pila su una Tessera Giardino qualsiasi**.

Azione Costruire il Giardino e i Segnalini Foglia

Ogni volta che il giocatore costruisce una Tessera Giardino, deve prendere e attivare entrambi i Segnalini Foglia che la occupavano.

Ogni Segnalino Foglia ottenuto viene posizionato a faccia in su sopra una Carta Tramonto scoperta: una foglia sulla carta chiara e l'altra su quella scura. I Segnalini Foglia vanno posizionati sui cerchi colorati, e i colori delle foglie **possono** differire.
Ogni cerchio colorato può contenere un Segnalino Foglia.

Il primo Segnalino Foglia posizionato su una Carta Tramonto deve andare sul cerchio colorato con il pallino bianco al centro.

Tutti i Segnalini Foglia successivi vanno posizionati sui cerchi colorati connessi tramite una linea a quelli già occupati.

Se un Segnalino Foglia viene posizionato su un cerchio colorato con un'icona bonus, il giocatore ottiene quel bonus solo se il Segnalino Foglia e il cerchio sono dello stesso colore, o se il cerchio contiene tutti e quattro i colori.

Se c'è un'icona bonus circondata da più cerchi colorati, il giocatore ottiene quel bonus solo dopo che tali cerchi sono stati occupati e se i rispettivi Segnalini Foglia ne rispettano il colore.

Pesca Carte Decorazione nel numero indicato, prendine 1 e scarta le restanti.

Posiziona il numero indicato di Tessere Paesaggio del tipo indicato.

Una volta occupati tutti e cinque i cerchi colorati, il giocatore ottiene il bonus di completamento solo se tutti i Segnalini Foglia che li occupano sono del colore corrispondente al rispettivo cerchio.
Dopodiché, tutti i Segnalini Foglia vengono in ogni caso rimossi dalla partita insieme alle Carte Tramonto che occupavano.
Nella rara eventualità in cui un giocatore prenda dei Segnalini Foglia ma non ci siano più Carte Tramonto su cui posizionarli, i Segnalini Foglia vengono rimossi dalla partita senza attivare alcun effetto.

Modifica al ripristino delle Tessere Giardino

Dopo aver ripristinato le pile delle Tessere Giardino, pesca un numero di Carte Decorazione pari al numero di Tessere Giardino che sono state girate e rimuovile dalla partita.

Posizionare le Decorazioni Padiglione

Ogni volta che viene posizionata una Tessera Giardino che presenta un'icona Padiglione, posiziona immediatamente un Segnalino Decorazione Padiglione sopra tale icona.

Modifica all'azione Posizionare una Decorazione

Dopo aver portato a termine un'azione Posizionare una Decorazione, rimuovi dalla partita tutte le Tessere Giardino scoperte ai vertici della plancia Giardino. Poi, ripristina i vertici in modo da avere 4 nuove Tessere Giardino scoperte. Anche se hai scoperto queste Tessere Giardino, non rimuovere alcuna Carta Decorazione.

Modifica a Ottenere un Personaggio

Dopo aver selezionato una Carta Personaggio durante un'azione Ottenere un Personaggio, il giocatore deve fare quanto segue:

- Se ha utilizzato una Tessera Lanterna per prendere un Personaggio dal mazzo, allora non deve fare altro.
- Se ha preso un Personaggio scoperto, allora deve rimuovere l'altro Personaggio scoperto dalla partita e poi pescare 2 Carte Personaggio dal mazzo, e posizionarle scoperte vicino alla plancia Giardino.
- Se il Personaggio ottenuto è stato preso dalla cima del mazzo, allora pesca la Carta Personaggio in cima al mazzo e la rimuove dalla partita senza guardarla.

Modifica al Personaggio Mercante

La pila degli scarti delle Decorazioni non è presente in questo scenario. Ciò significa che l'effetto del Personaggio Mercante, che consiste nello spendere Monete per pescare dalla cima della pila degli scarti, viene ignorato.

Fine partita e punteggio

Una volta soddisfatte le condizioni per fare terminare la partita, non è più possibile proseguire. In base a come termina la partita, il giocatore può ottenere Monete come di consueto o perdere immediatamente.

Condizioni di sconfitta immediata

- Una delle quattro pile di Tessere Giardino si esaurisce.
- Il mazzo di Carte Decorazione si esaurisce.

Requisiti di punteggio

Purché almeno uno dei seguenti requisiti sia soddisfatto, il giocatore può procedere al calcolo delle Monete di fine partita:

- Tutti gli spazi sulla plancia Giardino sono occupati da Tessere Giardino o Marcatori Caduta.
- Tutte e 6 le Carte Tramonto sono state completate.
- Se almeno un cubo su un tracciato degli elementi sulla plancia giocatore ha raggiunto lo spazio più a destra.

Valutazione del punteggio

Dopo aver calcolato l'ammontare delle Monete a fine partita, il giocatore o perde o vince la partita conquistando il titolo appropriato:

- **Meno di 85 Perdi la partita**
- **85 Architetto reale**
- **100 Architetto leggendario**
- **120 Architetto imperiale**

Scenario Inverno

Panoramica

L'inverno è arrivato e con esso il freddo, che costringerà i giocatori a focalizzarsi sull'espansione del giardino attorno al palazzo per proteggerlo. Il palazzo è grande, e perciò il giardino avrà meno spazio per le decorazioni e gli elementi esterni. In compenso, i giocatori potranno migliorare anche il palazzo stesso espandendone il tetto, in modo da ottenere potenti bonus, e dovranno cercare di marcare il vertice migliore della struttura con il loro dragone.

Componenti

4 - Tessere Tetto a L

16 - Tessere Tetto Giardino

1- Tessera Tetto Centrale

4 - Segnalini Dragone di legno (uno per giocatore)

4 - Schede riassuntive scenario

1 - Miniatura Personaggio Consigliere

1 - Carta Personaggio Consigliere

4 - Tessere Lanterna: Ignorare Spazio Personaggio (una per giocatore)

4 - Tessere Lanterna: Estrarre 3 Carte Decorazione aggiuntive (una per giocatore)

4 - Dischetti Dragone (1 giallo, 1 verde, 1 blu, 1 grigio)

16 - Carte Decorazione Tetto

• Preparazione •

Procedete con le fasi di preparazione del gioco base, aggiungendo le fasi specifiche spiegate più in basso:

2. Posizionate la Tessera Tetto Centrale al centro della plancia Giardino, con il lato dello scenario Inverno rivolto verso l'alto. L'orientamento non ha importanza. La tessera iniziale del gioco base non viene utilizzata.

2.1 Posizionate le 4 Tessere Tetto a L attorno alla Tessera Tetto Centrale, in modo che le 5 tessere creino una griglia di 4x4, che d'ora in poi verrà definita Area del Tetto. Le Tessere Tetto a L possono essere posizionate in qualsiasi ordine attorno alla Tessera Tetto Centrale.

2.2 Posizionate i Dischetti Dragone corrispondenti su ciascuna icona tonda colorata ai vertici delle 4 Tessere Tetto a L.

3. Dopo aver separato i quattro tipi di Tessere Giardino del gioco base, rimuovete 4 tessere casuali da ogni pila e rimettetele nella scatola senza scoprirle. Poi, dividete le Tessere Tetto Giardino in 4 set in base alle icone che hanno sul retro.

Mescolate ogni set di Tessere Tetto Giardino con il set corrispondente di Tessere Giardino.

4. Aggiungete le 16 Carte Decorazione Tetto al mazzo delle Carte Decorazione e mescolatelo.

6. Ogni giocatore rimette le proprie Tessere Lanterna **Doppia Decorazione**[01] e **Muovere un Personaggio**[02] nella scatola e le sostituisce con una Tessera Lanterna **Estrarre 3 Carte Decorazione aggiuntive**[05] e una Tessera Lanterna **Ignorare Spazio Personaggio**[06].

6.1 Ogni giocatore prende 1 Segnalino Dragone e 1 scheda riassuntiva scenario Inverno.

Nelle partite con 2 giocatori, ognuno prende 2 Segnalini Dragone.

7. Dopo che i giocatori hanno preso la loro Carta Personaggio iniziale, aggiungete la Carte Personaggio Consigliere al mazzo e mescolatelo.

Aggiungete la miniatura Personaggio Consigliere alle altre.

9. Posizionate le Tessere Paesaggio nel seguente modo sulla plancia, qualunque sia il numero di giocatori.

• Gioco •

Oltre a espandere il giardino, i giocatori dovranno anche costruire le sezioni del tetto del palazzo. Ogni giocatore ha a disposizione uno o due Segnalini Dragone da utilizzare per prenotare Carte Decorazione, nonché per conquistare i vertici del palazzo, che servono per guadagnare Monete a fine partita. È possibile ottenere Carte Decorazione Tetto e usarle per posizionare Segnalini Dragone sull'Area del Tetto.

Posizionare le Tessere Tetto Giardino

Ogni pila di Tessere Giardino contiene 4 Tessere Tetto mescolate. I giocatori possono selezionare la Tessera Tetto in cima a una pila eseguendo l'azione principale **Costruire il Giardino**, per poi posizionarla sul palazzo.

Le Tessere Tetto vanno posizionate negli spazi ancora vuoti dell'Area del Tetto di 4x4, al centro della plancia Giardino. Se ci sono degli spazi disponibili per le Tessere Tetto sul perimetro, allora la Tessera Tetto deve essere posizionata su uno di essi (A).

Dopo il posizionamento delle 8 Tessere Tetto, il perimetro sarà al completo e tutte le Tessere Tetto future dovranno essere posizionate negli spazi aperti centrali dell'Area del Tetto (B).

A

B

Dopo aver posizionato una Tessera Tetto, il giocatore ottiene tutte le ricompense che la tessera copriva. Se sono presenti più icone ricompensa, il giocatore le ottiene tutte.

Le ricompense includono Monete, avanzamenti sui tracciati e ripristini di Tessere Lanterna.

Nota: L'orientamento delle Tessere Tetto è ininfluente.

Prenotare una Decorazione con un Dragone

Visto che l'area del giardino è più piccola, può essere più complesso posizionare i Segnalini Decorazione nel giardino che circonda l'ampio palazzo centrale. Per tale ragione, i giocatori possono usare i propri Segnalini Dragone per prenotare una Carta Decorazione a testa, che può essere attivata più tardi nel corso della partita, nel momento più opportuno.

Ogni volta che un giocatore ottiene una Carta Decorazione, può scegliere di posizionarla sotto a uno dei suoi Segnalini Dragone non posizionato, purché sotto di esso non ci sia già una Carta Decorazione.

Le Carte Decorazione sotto un Segnalino Dragone sono considerate già prenotate, e non vengono attivate finché il giocatore non decide di farlo come azione **opzionale** in un turno futuro. Quando viene attivata una Carta Decorazione prenotata, il giocatore la posiziona con le altre Carte Decorazione, e poi posiziona un Segnalino Decorazione nel giardino in base ai vincoli della carta.

I giocatori possono scartare una Carta Decorazione prenotata senza attivare il suo effetto per fare spazio per una nuova Carta Decorazione prenotata.

Non è possibile prenotare una Carta Decorazione Tetto.

Decorazioni Tetto

Il mazzo delle Decorazioni contiene 16 Carte Decorazione Tetto che i giocatori potranno prendere quando svolgono l'azione principale **Posizionare una Decorazione**.

A differenza delle altre Decorazioni, le Decorazioni Tetto non aggiungono immediatamente Segnalini Decorazione alla plancia Giardino. Tuttavia, fanno guadagnare istantaneamente una Moneta al giocatore, nonché un avanzamento sul tracciato o una Tessera Paesaggio, in base alle icone nell'angolo in alto a destra della carta. Dopodiché, il giocatore posiziona la Carta Decorazione Tetto con le altre Carte Decorazione, dove varranno 1 Moneta al termine della partita o saranno scartate insieme alle altre Carte Decorazione Tetto per piazzare un Segnalino Dragone sul tetto.

Ogni volta che un giocatore ottiene una coppia di Carte Decorazione Tetto identiche, oppure tre Carte Decorazione Tetto diverse, deve tentare di posizionare un Segnalino Dragone (se ne ha uno a disposizione). I Segnalini Dragone vengono posizionati sui vertici dell'Area del Tetto, ma solo se c'è un Dischetto Dragone su quel vertice.

Quando un giocatore ha una coppia di Carte Decorazione Tetto identiche, il colore del Dischetto Dragone deve corrispondere a quello delle suddette carte. Quando un giocatore possiede 3 Carte Decorazione Tetto di colore diverso, il colore del Dischetto Dragone deve corrispondere almeno a uno dei colori delle Carte Decorazione Tetto.

Se c'è un Dischetto Dragone sul tetto che corrisponde alle Carte Decorazione Tetto del giocatore, e quest'ultimo ha Segnalini Dragone non posizionati, allora deve scartare il set di Carte Decorazione Tetto. Poi, il giocatore rimuove il Dischetto Dragone e posiziona il proprio Segnalino Dragone su quel vertice. Il Dischetto Dragone viene conservato nell'area personale del giocatore come promemoria per i conteggi del punteggio finale.

Se il Segnalino Dragone del giocatore stava prenotando una Carta Decorazione prima di essere posizionato, il giocatore deve attivare immediatamente quella Carta Decorazione, posizionando il Segnalino Decorazione corretto sulla plancia o scartando la carta.

• Punteggio a fine partita •

Segui le regole di calcolo del punteggio del gioco base, con le seguenti aggiunte:

- Ogni giocatore che ha posizionato uno o più Segnalini Dragone sull'Area del Tetto ne ottiene i rispettivi punti. I dischetti colorati conquistati servono per ricordare in quali vertici si trovano i Segnalini Dragone.

  Per ciascun Segnalino Dragone, i giocatori contano il numero di icone circolari nella stessa riga, colonna e diagonale in cui si trova il suddetto segnalino. Poi, fanno lo stesso per le icone romboidali.

I giocatori poi prendono il numero maggiore tra quello dei rombi e dei cerchi e lo moltiplicano per due. Poi, prendono un numero di Monete dalla riserva pari a quello ottenuto.

- Ogni Carta Decorazione Tetto in possesso a fine partita vale 1 Moneta, come indicato dall'icona nella parte inferiore della carta.
- Per quanto riguarda i punti ottenuti dai Personaggi, ogni Segnalino Dragone nella linea di visuale di ciascuno vale 1 Moneta, proprio come per le Decorazioni.

Scenario Primavera

• Panoramica •

È arrivato il Festival di Primavera, ed è giunto il momento per gli architetti di aggiungere tante Decorazioni luminose al giardino. Ogni lanterna offre la possibilità di acquistare ricompense potenti, se si riesce a ottenerla facendo l'offerta più alta. Tutti amano ammirare le lanterne che illuminano il giardino, quindi gli architetti devono cercare di posizionarle nei punti migliori per affascinare i visitatori.

• Componenti •

1 - Miniatura Personaggio Ammazzaspettri

36 - Marcatori Offerta

1 - Carta Personaggio Ammazzaspettri

12 - Tessere Paesaggio Notturno piccole

11 - Carte Decorazione Lanterna

1 - Blocchetto d'asta

2 - Tessere Lanterna: Azione combo

2 - Tessere Lanterna: Ignorare Spazio Personaggio

1 - Busta Hong Bao

8 - Tessere Paesaggio Notturno grandi

6 - Segnalini Decorazione Lanterna

• Preparazione •

Procedete con le fasi di preparazione del gioco base, aggiungendo le fasi specifiche spiegate più in basso:

4. Posizionate 1 delle 11 Carte Decorazione Lanterna (scelta in modo casuale) nella busta Hong Bao, senza rivelarla. Poi, aggiungete le 10 Carte Decorazione Lanterna rimanenti al mazzo delle Decorazioni e mescolatelo.

5. Posizionate i Segnalini Decorazione Lanterna insieme agli altri Segnalini Decorazione.

7. Aggiungete il Personaggio Ammazzaspettri al mazzo dei Personaggi e mescolatelo.

8. Rimettete le 8 Tessere Paesaggio grandi e le 12 Tessere Paesaggio piccole nella scatola (non verranno utilizzate in questo scenario) e usate invece le Tessere Paesaggio Notturno.

11. Posizionate la busta Hong Bao e il blocchetto d'asta vicino alla plancia Giardino. Posizionate 2 Tessere Lanterna **Ignorare Spazio Personaggio**[06] e 2 Tessere Lanterna **Azione combo**[07] vicino al blocchetto d'asta. Se ci sono già delle scritte sulla prima pagina del blocchetto d'asta, rimuovetela e passate a una nuova pagina. Posizionate una penna, matita o simili (non fornita dal gioco) nelle vicinanze.

12. Ogni giocatore prende 5 Monete dalla riserva.

• Gioco •

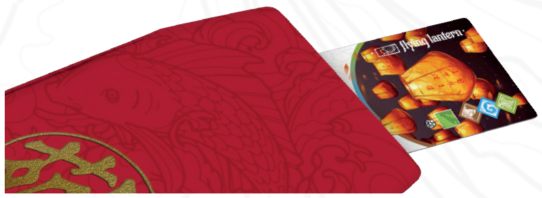
I giocatori potranno aggiungere le lanterne al giardino come nuovo tipo di Decorazione. Sarà possibile posizionarle su qualunque icona delle aree di Decorazione, ed è importante ricordare che tutti i personaggi sono interessati a vederne il maggior numero possibile. Quando viene aggiunta una nuova lanterna al giardino, viene a sua volta inserita una Carta Decorazione Lanterna alla busta Hong Bao una volta per turno. Al termine della partita, il giocatore i cui Personaggi vedono il maggior numero di lanterne ottiene tutte le Monete indicate sulle Carte Lanterne all'interno della busta! Inoltre, quando viene aggiunta una lanterna al giardino, tutti i giocatori partecipano una volta per turno a un'asta per ottenere ricompense potenti.

Decorazioni Lanterna

Il mazzo delle Decorazioni contiene le 10 Carte Decorazione Lanterna. La parte inferiore di ogni Carta Lanterna deve rimanere segreta, perciò tutte le Carte Decorazione pescate non devono essere visibili agli avversari. La pila degli scarti delle Decorazioni è invece scoperta, quindi tutti i giocatori sanno quando viene scartata una Carta Lanterna.

Quando un giocatore sceglie una Carta Decorazione Lanterna, deve prima rivelare la sua metà superiore agli avversari, tenendo però nascosta la metà inferiore con una mano. Il suddetto giocatore ottiene poi l'avanzamento indicato per uno dei propri tracciati, oltre a 1 Moneta. Poi, posiziona un Segnalino Decorazione Lanterna (se ce n'è uno disponibile) su una qualsiasi area roccia, vegetazione o acqua disponibile, sopra una Tessera Giardino che non ospita già altre Decorazioni.

Dopodiché, il giocatore deve posizionare la Carta Decorazione Lanterna all'interno della busta Hong Bao. I dettagli delle carte contenute nella busta non devono essere rivelati, quindi bisogna inserire le nuove carte con attenzione in modo che nessuno le veda.



Asta delle lanterne

Viene sempre svolta un'asta al termine del turno di un giocatore in cui si siano verificate almeno una di queste condizioni:

- **Almeno una Carta Decorazione Lanterna è stata aggiunta alla busta Hong Bao.**
- **Una Tessera Paesaggio Notturno con l'icona della lanterna è stata posizionata sulla plancia Giardino.**

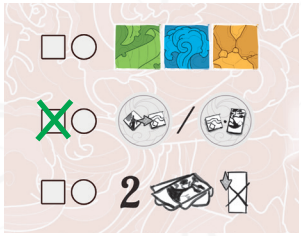
Il giocatore che ha appena terminato il turno avvia l'asta prendendo il blocchetto d'asta e contrassegnando in segreto quale sarà la ricompensa. È possibile selezionare, segnandola con una penna, qualsiasi ricompensa la cui casella adiacente sia ancora vuota. Dopodiché, il blocchetto deve essere messo a faccia in giù di fronte al giocatore in modo che nessun altro possa vedere la ricompensa selezionata.

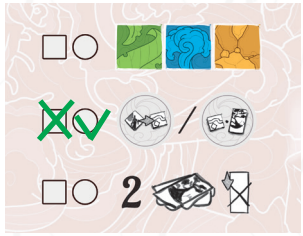
Dopodiché, ogni giocatore deve annunciare il totale di Monete che ha nella propria riserva. Poi, tutti devono scegliere in segreto una quantità di Marcatori Offerta da puntare, e prenderli in mano contemporaneamente agli altri. I giocatori devono sempre tenere nascoste le proprie Monete agli avversari. I giocatori possono scegliere di puntare zero Marcatori, ma devono comunque fingere di prenderne in mano per depistare gli avversari.

Quando tutti i giocatori sono pronti, devono rivelare contemporaneamente il numero di Marcatori Offerta che hanno in mano. Poi, tutti i giocatori che hanno rivelato un numero di Marcatori Offerta pari a quelli di un altro giocatore perdono immediatamente l'asta, e devono rimettere i propri Marcatori Offerta nella riserva.

Il giocatore rimanente con il numero più alto di Marcatori Offerta vince l'asta. Se, a questo punto, nessun giocatore ha almeno un Marcatore Offerta scoperto nella propria mano, allora vince l'asta il giocatore con il blocchetto d'asta (anche se ha puntato zero Marcatori). Il vincitore dell'asta deve pagare un numero di Monete pari ai suoi Marcatori Offerta rivelati, mettendole nella riserva.

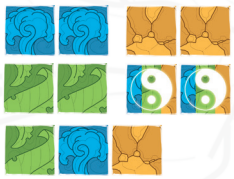
Il blocchetto d'asta viene scoperto nuovamente, e il vincitore dell'asta ottiene le ricompense associate all'icona con una casella contrassegnata e un cerchio vuoto. Dopo aver distribuito la ricompensa, contrassegnate il cerchio vuoto di fianco alla casella contrassegnata, in modo che questa ricompensa non possa essere più scelta per il resto della partita.





Ricompense dell'asta

Possono essere selezionate varie tipologie di ricompense sul blocchetto d'asta. Segue la spiegazione di ciascuna:



Ottieni il numero indicato di avanzamenti sui tracciati.

Ottieni 1 Tessera Lanterna speciale di uno dei due tipi. Il giocatore posiziona questa tessera a faccia in su vicino alle sue altre Tessere Lanterna e segue le regole del gioco base.

Scegli 2 carte dalla pila degli scarti delle Decorazioni. Entrambe le carte vanno posizionate a faccia in su davanti al giocatore, che **non** ottiene alcun bonus né può posizionare un Segnalino Decorazione sulla plancia Giardino.

Ripristina fino a due Tessere Lanterna a faccia in giù.

Punteggio a fine partita

Oltre alle opzioni di punteggio del gioco base, anche la busta Hong Bao garantisce punti. Ogni giocatore deve contare la quantità di lanterne nella linea di visuale dei propri Personaggi. Sono incluse anche le icone Lanterna e le Tessere Paesaggio Notturno verso le quali sono rivolti i Personaggi. Ogni icona e Tessera Lanterna viene conteggiata **una volta per giocatore**, indipendentemente da quanti Personaggi di quel giocatore possono vederle. Per visualizzare meglio quali lanterne vengono viste, i giocatori possono posizionare i marcatori Offerta accanto alle lanterne nella loro linea di visuale, e poi rimuoverli prima che il giocatore successivo conti le sue.

Al termine di questa fase, aprite la busta Hong Bao e scoprite tutte le Carte Lanterna che contiene. Il giocatore i cui Personaggi vedono il maggior numero di lanterne ottiene Monete dalla riserva, in quantità pari alla somma di tutte le Monete indicate nella parte inferiore delle Carte Lanterna scoperte. Se più giocatori sono a pari merito per il numero di lanterne, allora dividete il numero totale di Monete della busta Hong Bao per il numero di giocatori a pari merito (arrotondando per difetto), e ogni giocatore a pari merito guadagna quel numero di Monete.

Scenario Equinozio

Panoramica

L'Imperatore ha ordinato recentemente di abbellire i vertici di quest'area del giardino con quattro magnifiche pagode. Sono necessari tempo e risorse per il completamento di ogni pagoda, pertanto gli architetti devono assumere lavoratori per raccogliere tali risorse dalle aree circostanti del giardino. Si tratta di un compito prestigioso, e perciò ogni architetto deve puntare a costruire quante più pagode di grande altezza possibile, prima che la stagione termini.

Componenti

4 - Tessere Angolari

4 - Tessere Lanterna: Spostare Lavoratore (una per giocatore)

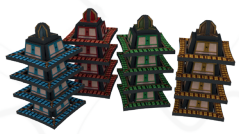
28 - Marcatori Risorsa

4 - Segnalini Lavoratore (1 per ogni colore giocatore)

8 - Carte Decorazione (4 Martin pescatore, 4 Bambù)

10 - Carte Costruzione Pagoda

4 - Schede riassuntive scenario



16 - Segnalini Pagoda (4 per ogni colore giocatore)

6 - Segnalini Decorazione Martin pescatore/Bambù

4 - Plance Lavoratore

• Preparazione •

Procedete con le fasi di preparazione del gioco base, aggiungendo le fasi specifiche spiegate più in basso:

2. Posizionate 1 Tessera Angolare a ogni vertice della plancia, in ordine casuale. La Tessera Centrale non serve, quindi può essere rimessa nella scatola.

4. Aggiungete le Carte Decorazione Bambù, Martin pescatore e Costruzione Pagoda al mazzo delle Decorazioni e mescolatelo.

5. Aggiungete i 6 Segnalini Decorazione Martin pescatore e Bambù alla riserva, insieme agli altri Segnalini Decorazione.

6. Tutti i giocatori devono sostituire la Tessera Lanterna **Muovere un Personaggio**[02] sulla propria plancia con la Tessera Lanterna **Spostare Lavoratore**[10]**.**

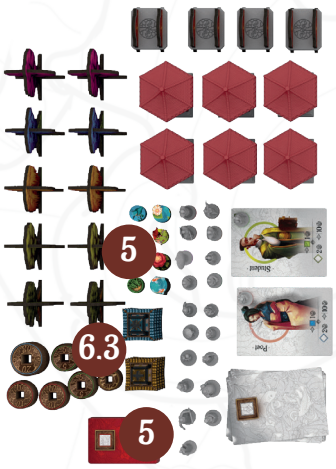
6.1 Ogni giocatore posiziona una plancia Lavoratore sopra o sotto la propria plancia giocatore, e poi posiziona il Lavoratore del proprio colore sulla plancia Lavoratore, sull'icona più a destra. Il giocatore posiziona un Marcatore Risorsa su ognuna delle 7 icone indicate sulla propria plancia Lavoratore.

6.2 Ogni giocatore prende i 4 Segnalini Pagoda del proprio colore e li posiziona vicino alla propria plancia.

6.3 Se la partita è per meno di 4 giocatori, posizionate tutti i Segnalini Pagoda dei colori non utilizzati vicino ai Segnalini Decorazione, impilati. Se ci sono 2 colori nell'area delle Decorazioni, posizionatele impilate a colori alterni. D'ora in poi, questa pila verrà definita "pila neutrale".

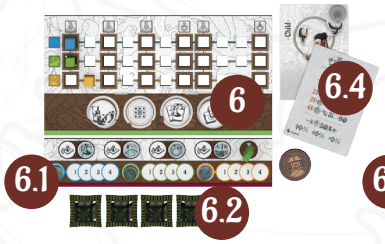
6.4 Ogni giocatore prende una scheda riassuntiva Equinozio e la posiziona vicino alla propria plancia.

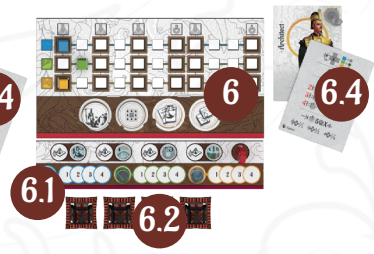
9. Posizionate le Tessere Paesaggio nel seguente modo sulla plancia Giardino.



2 giocatori

3-4 giocatori

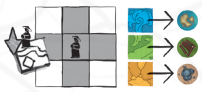




• Gioco •

Questo scenario fornisce ai giocatori due nuove azioni principali, che salgono a un totale di 4. Queste nuove opzioni permettono di raccogliere risorse tramite il proprio Lavoratore o di spendere quanto accumulato per costruire delle pagode ai vertici del giardino. All'inizio della partita, le uniche tessere sulla plancia sono ai vertici: ciò significa che il giardino si espanderà verso l'interno, cioè inversamente rispetto al gioco base.

Azione Raccogliere Risorse



Nel proprio turno, il giocatore può selezionare la nuova opzione principale **Raccogliere risorse**. Per svolgere questa azione, il Lavoratore del giocatore **deve** trovarsi sulla sua plancia Lavoratore all'inizio del turno.

Il giocatore seleziona e posiziona qualsiasi Tessera Giardino proprio come per l'azione principale **Costruire il Giardino**, ma facendolo non guadagna alcun avanzamento sui tracciati o delle risorse guadagnate facendo scorrere il Marcatore Risorsa corrispondente sulla plancia Lavoratore. I tracciati hanno solo 4 spazi, quindi i giocatori non possono avere più di 4 unità di ogni risorsa.

I sentieri su queste tessere non influiscono sull'azione Raccolta.

Rientro dei Lavoratori

I Lavoratori rimangono sulla plancia Giardino finché non hanno modo di rientrare in uno dei seguenti modi:

- Se il giocatore attivo posiziona un Segnalino Decorazione **in una posizione qualsiasi** della plancia Giardino, allora può far rientrare il proprio Lavoratore sulla sua plancia.
- Se un giocatore posiziona un Segnalino Decorazione o una miniatura Personaggio sulla stessa tessera in cui si trova un Lavoratore, questo rientra sulla plancia Lavoratore del suo possessore.

Azione Costruire una Pagoda

L'altra nuova azione principale è **Costruire una Pagoda**.
I giocatori possono svolgere questa azione per posizionare uno dei loro Segnalini Pagoda su qualsiasi Tessera Angolare pagando una determinata quantità di risorse,
in base alla posizione di questo nuovo segnalino nella pila:

- **Primo Segnalino Pagoda - 1 di ciascuna risorsa.**
- **Secondo Segnalino Pagoda - 2 di ciascuna risorsa.**
- **Terzo Segnalino Pagoda - 3 di ciascuna risorsa.**
- **Quarto Segnalino Pagoda - 4 di ciascuna risorsa.**

Possono essere presenti Segnalini Pagoda di colori diversi nella stessa pila.

In questo esempio, il giocatore rosso usa l'azione Costruire una Pagoda per posizionare il proprio Segnalino Pagoda sulla pila su questo vertice. Visto che si tratta del terzo Segnalino Pagoda sulla pila, deve pagare 3 unità di ogni risorsa.

Monete. Invece, deve prendere il suo Lavoratore dalla rispettiva plancia e spostarlo sulla tessera appena posizionata.
Il Lavoratore va posizionato in modo da non coprire alcuna icona Personaggio o area sulla tessera.

Dopodiché, il giocatore ottiene risorse dalla tessera su cui era posizionato il Lavoratore, nonché dalle tessere **ortogonalmente** adiacenti a quella. Per **ogni tessera**, si ottiene 1 di legno se c'è del terreno vegetazione, 1 di sabbia c'è un terreno acqua e 1 di pietra se c'è un terreno roccia. I giocatori tengono traccia

In questo esempio, il giocatore ha posizionato la tessera in basso a sinistra, ottenendo 1 unità di legno e 1 di sabbia. Ottiene poi anche 2 unità di legno e 1 di pietra dalle tessere ortogonalmente adiacenti alla tessera posizionata.

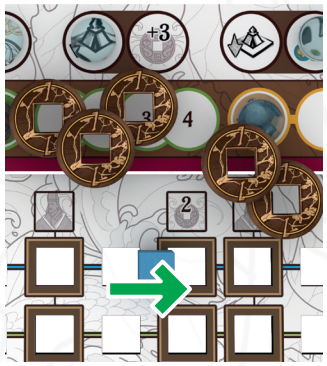
Ogni volta che un giocatore costruisce il suo primo Segnalino Pagoda su una Tessera Angolare, allora sblocca il beneficio continuativo mostrato sulla tessera. Tutto ciò viene rappresentato facendo scorrere a sinistra il Marcatore Risorsa che copre il beneficio associato.

Pesca 1 carta aggiuntiva durante ogni azione di Decorazione.

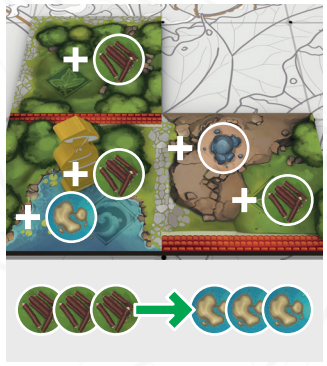
Spendi 1 Tessera Paesaggio in meno quando ripristini una lanterna.

Ogni volta che guadagni Monete dall'avanzamento sui tracciati della plancia giocatore, ne ottieni 3 in più. Non si applica agli effetti dei Personaggi.

Durante l'azione Raccogliere Risorse, il giocatore può scambiare le risorse ottenute di un tipo di terreno con quelle di un altro tipo.



In questo esempio il giocatore ottiene 2 + 3 = 5 Monete dopo aver avanzato sul proprio tracciato d'acqua.



In questo esempio, il giocatore usa questo beneficio per cambiare in sabbia tutto il legno che ha ottenuto con questa azione.

Dopo la costruzione di ogni Segnalino Pagoda, il giocatore può potenzialmente ottenere ricompense per ogni piano. La ricompensa ottenuta dipende dalla posizione in cui si trova il nuovo Segnalino Pagoda nella pila, e aumenta in base all'altezza:

1 : Primo Segnalino Pagoda - Nessuna ricompensa

2 : 1 / 2 — Secondo Segnalino Pagoda - 2 Monete o 1 avanzamento su un tracciato a scelta.

3 : 2 / 4 — Terzo Segnalino Pagoda - 4 Monete o 2 avanzamenti sullo **stesso** tracciato scelto.

4 : 3 / 6 — Quarto Segnalino Pagoda - 6 Monete o 3 avanzamenti sullo **stesso** tracciato scelto.

Carte Costruzione Pagoda

Il mazzo delle Decorazioni contiene 10 nuove Carte Costruzione Pagoda. Ogni volta che viene pescata una carta Costruzione Pagoda durante l'azione di Decorazione di un giocatore, quest'ultimo deve posizionarla immediatamente a faccia in su sul tavolo e pescare una nuova Carta Decorazione per rimpiazzarla. Se vengono pescate più Carte Costruzione Pagoda, bisogna continuare a posizionarle sul tavolo e a pescare nuovamente, finché non si ha una mano composta solo da carte che non siano del tipo Costruzione Pagoda.

Per ogni Carta Costruzione Pagoda rivelata, se ci sono meno di 4 giocatori, prendete il Segnalino Pagoda in cima alla pila neutrale e posizionatelo sulla pila di pagode più bassa sulla plancia Giardino. Se ci sono più pila di pagode della stessa altezza, allora posizionatelo in cima alla pila a pari merito che è più vicina in senso orario all'angolo con le tessere Tao. Se vengono posizionati tutti i Segnalini Pagoda neutrali, allora si potrà ignorare l'obbligo di posizionamento delle Carte Costruzione Pagoda future.

Poi, per ogni Carta Costruzione Pagoda rivelata, ogni giocatore può ottenere 1 risorsa a sua scelta. Queste risorse possono essere dello stesso tipo o diverse, a seconda della scelta del giocatore. I giocatori ottengono questo beneficio anche se la pila neutrale è vuota, impedendo quindi di posizionare ulteriori Segnalini Pagoda.

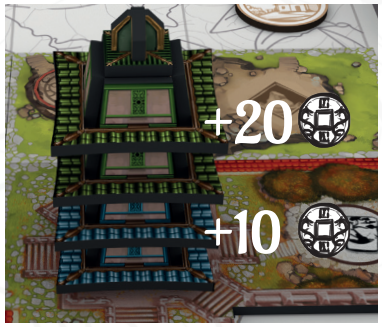
Punteggio a fine partita

Oltre alle opzioni di punteggio del gioco base, i giocatori ottengono punti anche in base a ogni pila di pagode sulla plancia Giardino. Il valore di ogni pila di pagode è pari al numero di Segnalini Pagoda moltiplicato per 5. Ogni giocatore deve contare il numero dei **propri** Segnalini Pagoda nelle pile, e poi viene stilata una classifica in base alla quantità di segnalini di ciascuno. In caso di parità, vince il giocatore che ha il segnalino più in alto nella pila.

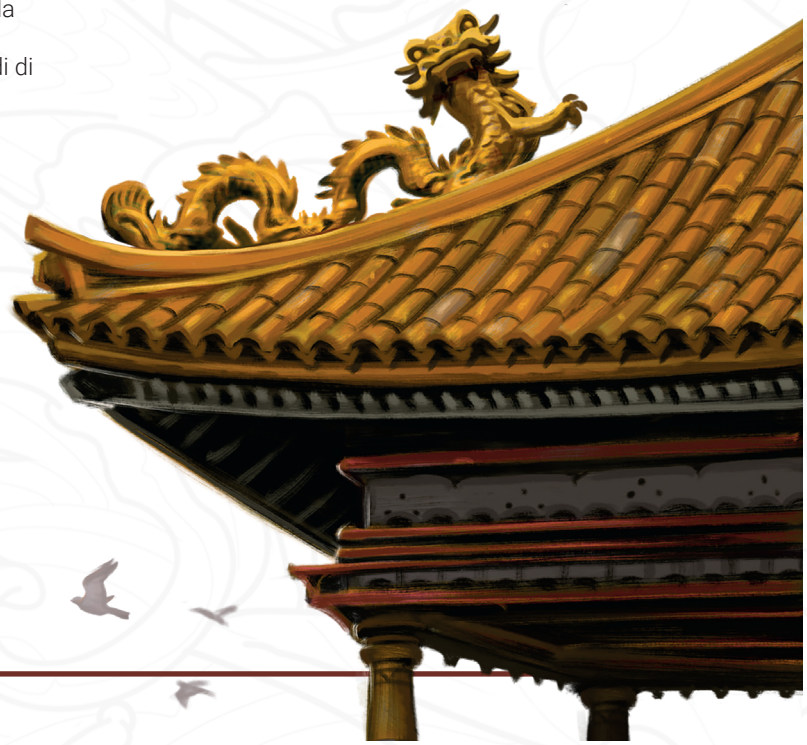
Se ci sono uno o più Segnalini Pagoda di colori non giocanti, contali e inserisci opportunamente il valore di ogni colore non giocante nella classifica. Ciò significa che ci potrebbero essere più colori non giocanti all'interno della classifica di una singola pila di Pagode.

Ogni giocatore ottiene Monete:

- Primo posto - Monete pari al valore totale della pila.
- Secondo posto - Monete pari a metà del valore della pila, arrotondato per difetto.
- Terzo posto - Monete pari a un quarto del valore della pila, arrotondato per difetto.
- Il giocatore in quarta posizione non riceve Monete.
- Se ci sono segnalini non giocanti in classifica, le Monete di quella posizione non vanno a nessuno, e il giocatore successivo in classifica ottiene solo quelle relative alla sua posizione.



Questa pila di pagode vale 20 punti. Il verde e il blu sono a pari merito, ma vince il verde perché ha il segnalino nella posizione più alta della pila. Il verde ottiene 20 Monete, mentre il blu ne ottiene 10.



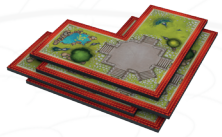
Scenario Solstizio

Panoramica

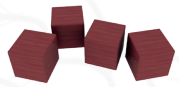
Gli architetti hanno imparato l'arte di creare splendidi giardini e ora cercano una nuova sfida. L'esperienza accumulata dà loro accesso a un'ampia gamma di strumenti potenti e sarà necessario usare tutte le loro capacità per realizzare il miglior giardino che l'Imperatore abbia mai visto!

Componenti

20 - Tessere Lanterna



4 - Tessere di Stoccaggio Pagoda



4 - Cubetti rossi

16 - Segnalini Pagoda (4 per ogni colore giocatore)

4 - Plance Raggiungimento Obiettivi

4 - Plance giocatore Solstizio

36 - Marcatori Risorsa

4 - Schede riassuntive scenario

Preparazione

Procedete con le fasi di preparazione del gioco base, aggiungendo le fasi specifiche spiegate più in basso:

4. Dopo aver mescolato e appoggiato il mazzo delle Decorazioni, scoprite due file di carte.

La prima fila deve essere composta da 4 carte scoperte.

La seconda fila deve essere composta da 3 carte scoperte.

5. Per ogni giocatore presente, posizionate tutti i 4 Segnalini Pagoda abbinati vicino ai Segnalini Decorazione.

6. Ignorate tutte le regole del gioco base per questa fase, sostituendole con le seguenti:

6.1 Ogni giocatore prende 1 plancia giocatore Solstizio e la posiziona davanti a sé. Le plance giocatore del gioco base non vengono usate. Dopodiché, bisogna posizionare 1 Tessera di Stoccaggio Pagoda sopra l'angolo superiore sinistro della propria plancia giocatore. Poi, ogni giocatore posiziona un cubetto rosso, blu, verde e giallo sulle posizioni più a sinistra dei rispettivi tracciati della propria plancia giocatore Solstizio.

6.2 Ogni giocatore posiziona 1 plancia Raggiungimento Obiettivi sotto la propria plancia giocatore Solstizio. Poi, si posizionano 9 Marcatori Risorsa sotto di essa: ciascuno è associato con una colonna della plancia Raggiungimento Obiettivi.

6.3 Seguite i passi successivi in ordine:

- Ogni giocatore posiziona 1 Tessera Lanterna **Estrarre 3 Carte Decorazione aggiuntive**[05] e **Doppio posizionamento di Tessere**[03] sulla propria plancia giocatore Solstizio.
- Un giocatore seleziona in maniera casuale 3 Tessere Lanterna tra tutte le opzioni disponibili tra gioco base e questa espansione (escludendo la Tessera Lanterna **Spostare Lavoratore**[10]).
- Tutti i giocatori prendono le Tessere Lanterna corrispondenti alle 3 pescate a caso e le posizionano sulla propria plancia giocatore Solstizio.

• Gioco •

Questo scenario offre maggiore flessibilità ai giocatori nella scelta delle Decorazioni, nonché tanti nuovi modi per ottenere Monete a fine partita.

Modifica dell'azione Decorazione

Ogni volta che un giocatore svolge un'azione Decorazione, potrebbe avere l'opzione di scegliere una Carta Decorazione scoperta invece di pescarne una dal mazzo:

- Se il giocatore può pescare 2 carte dal mazzo, allora deve farlo.
- Se il giocatore può pescare 3 carte dal mazzo, allora può scegliere di prendere 1 carta dalla fila con le 3 Carte Decorazione, oppure di pescare 3 carte casuali dal mazzo.
- Se il giocatore può pescare 4 carte o più dal mazzo, allora può scegliere di prendere 1 carta da una delle due file con 3 o 4 Carte Decorazione, oppure di pescare 4 carte casuali dal mazzo.

Dopo aver pescato una carta scoperta, pesca una nuova carta dalla cima del mazzo e posizionala nel punto in cui si trovava la carta precedente, sempre scoperta.

Plancia giocatore Solstizio

Le plance giocatore Solstizio offrono più bonus e sfide ai giocatori rispetto a quelle del gioco base. I giocatori hanno più Tessere Lanterna da utilizzare, oltre a un tracciato aggiuntivo con effetti potenti.

Tracciati

È presente un nuovo tracciato rosso nella parte superiore delle plance giocatore Solstizio. Ogni volta che un giocatore delimita qualsiasi tipo di terreno sulla plancia Giardino, può scegliere se avanzare sul tracciato corrispondente o su quello rosso.

Bonus del tracciato rosso

Ottieni qualsiasi avanzamento **non rosso**.

Ottieni un altro Personaggio in questo turno o in uno futuro.

Ripristina 1 Tessera Lanterna. Questo bonus deve essere usato immediatamente e non può essere conservato per turni successivi.

Ottieni 1 Segnalino Pagoda del colore del giocatore.

Ottieni il numero indicato di Monete.

Bonus dei tracciati verde, blue e giallo

Questi bonus seguono le regole del gioco base, con le seguenti aggiunte:

Ogni volta che **un marcatore** raggiunge o supera questa colonna, il giocatore ottiene un avanzamento **non rosso**.

Dopo che **tutti e tre** i marcatori **non rossi** hanno raggiunto o superato questa colonna, il giocatore svolge immediatamente un'azione Decorazione bonus. Il valore di questa azione Decorazione viene assegnato come di consueto in base al numero di tessere girate sulla plancia Giardino.

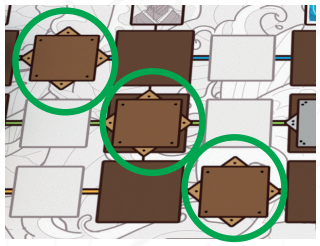
Dopo che **tutti e tre** i marcatori non rossi hanno raggiunto o superato questa colonna, il giocatore fa avanzare il proprio cubetto rosso di uno spazio verso destra e ottiene il bonus associato.

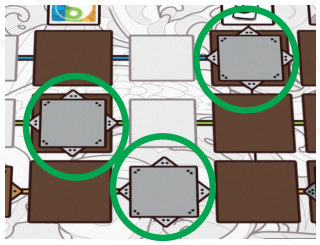
Ottenere Segnalini Pagoda

I giocatori hanno fino a un massimo di 4 occasioni per ottenere Segnalini Pagoda, in base ai bonus di avanzamento sui loro tracciati. Ogni volta che ottengono questo bonus, i giocatori prendono un Segnalino Pagoda del proprio colore dalla riserva e lo posizionano sulla propria Tessera di Stoccaggio Pagoda, di fianco alla plancia. Il suo valore in punti verrà assegnato a fine partita. Questo simbolo è presente solo sulle plance giocatore Solstizio.

- Quando il suo cubetto rosso raggiunge la 6ª posizione, il giocatore ottiene un Segnalino Pagoda.

- Ogni volta che un giocatore ha tutti i suoi cubetti non rossi su posizioni dello stesso colore (marrone, grigio o blu) sui tracciati, allora ottiene 1 Segnalino Pagoda dalla riserva. Ogni cubetto che si trova a destra di una posizione colorata non viene considerato valido.





Plancia Raggiungimento Obiettivi

Al di sotto di ogni plancia giocatore è presente una plancia Raggiungimento Obiettivi che elenca 9 condizioni nella parte superiore, insieme a 9 bonus di punteggio a fine partita nella parte inferiore.

Ogni volta che un giocatore soddisfa una condizione sotto la quale si trova un marcatore, sposta poi quest'ultimo in cima alla colonna. Dopodiché, ogni altro giocatore deve rimuovere il proprio Marcatore Tracciamento associato con quella colonna dalla propria plancia degli obiettivi. Ciò significa che ogni colonna può essere conquistata da un solo giocatore.

1. **Condizione:** Aver posizionato 2 Personaggi nel giardino. **Punteggio a fine partita:** Si ottengono 3 Monete per ogni miniatura Personaggio nella linea di visuale dei propri Personaggi.
2. **Condizione:** Avere almeno 3 Carte Decorazione Peonia/Loto. **Punteggio a fine partita:** Si ottengono 3 Monete per ogni segnalino fiore nella linea di visuale dei propri Personaggi.
3. **Condizione:** Avere almeno 3 Carte Decorazione Pesci/Uccellini. **Punteggio a fine partita:** Si ottengono 3 Monete per ogni segnalino animale nella linea di visuale dei propri Personaggi.
4. **Condizione:** Avere almeno 4 Carte Decorazione Albero. **Punteggio a fine partita:** Si ottengono 2 Monete per ogni segnalino albero nella linea di visuale dei propri Personaggi.
5. **Condizione:** Avere almeno 2 Carte Decorazione Ponte. **Punteggio a fine partita:** Si ottengono 4 Monete per ogni segnalino ponte nella linea di visuale dei propri Personaggi.
6. **Condizione:** Ottenere almeno 2 Segnalini Pagoda. **Punteggio a fine partita:** Si ottengono 3 Monete per ogni pagoda vicino alla propria plancia giocatore.
7. **Condizione:** Possedere attualmente almeno 5 Tessere Paesaggio. Anche un mix dei due tipi va bene. **Punteggio a fine partita:** Si ottengono 2 Monete per ogni Tessera Paesaggio ancora in proprio possesso.
8. **Condizione:** Aver raggiunto o superato questa colonna sulla plancia giocatore con almeno 1 marcatore non rosso. **Punteggio a fine partita:** Si ottiene 1 Moneta per ogni avanzamento fatto dal proprio marcatore **non rosso** più a sinistra.
9. **Condizione:** Possedere attualmente almeno 15 Monete. **Punteggio a fine partita:** Si ottiene 1 Moneta per ogni 10 Monete in proprio possesso.

• Punteggio a fine partita •

1/2/3/4
2/5/10/20

Oltre al procedimento di calcolo del punteggio del gioco base, i giocatori ottengono Monete in base a quanto segue:

- Ogni giocatore ottiene 2, 5, 10 o 20 Monete se ha ottenuto rispettivamente 1, 2, 3 o 4 Segnalini Pagoda.
- Ogni giocatore ottiene Monete per ogni colonna sulla propria plancia Raggiungimento Obiettivi che ospita un Marcatore Risorsa nella posizione più in alto. Le icone di punteggio nella parte inferiore sono spiegate nella sezione Plancia Raggiungimento Obiettivi più in alto.

Scenario Passeggiata in giardino

Panoramica

L'Imperatore ha decretato che il giardino deve essere protetto da possenti mura su tutti i lati. Espandendo il muro perimetrale, gli architetti otterranno ricompense direttamente dall'Imperatore come ringraziamento per aver garantito la protezione di questo prezioso giardino.

Componenti

16 - Tessere Muro

4 - Tessere Lanterna: Ignorare Spazio Personaggio

4 - Tessere Muro Angolare

4 - Schede riassuntive scenario

6 - Segnalini Decorazione Martin pescatore/Bambù

8 - Carte Decorazione (4 Martin pescatore, 4 Bambù)

Preparazione

Procedete con le fasi di preparazione del gioco base, aggiungendo le fasi specifiche spiegate più in basso:

2. Posizionate 1 Tessera Muro Angolare a ogni vertice della plancia, in ordine casuale.

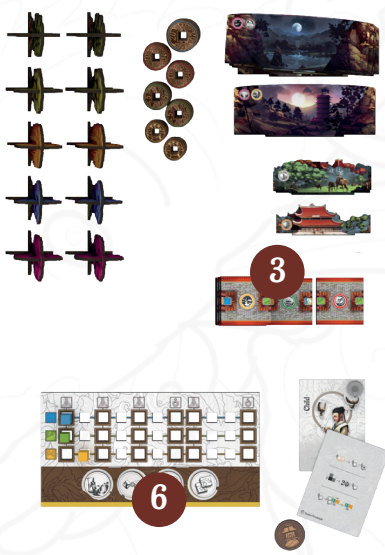
3. Mescolate le Tessere Muro, con le icone Paesaggio rivolte verso l'alto, e posizionatele in una pila vicino alla plancia. Prendete le prime due Tessere Muro della pila e posizionatele di fianco alla pila in modo che ci siano tre Tessere Muro visibili a tutti i giocatori, con le icone Paesaggio rivolte verso l'alto.

4. Aggiungete le Carte Decorazione Bambù e Martin pescatore al mazzo delle Decorazioni e mescolatelo.

5. Aggiungete i 6 Segnalini Decorazione Martin pescatore e Bambù alla riserva, insieme agli altri Segnalini Decorazione.

6. Ogni giocatore rimette la propria Tessera Lanterna **Muovere un Personaggio**[02] nella scatola e la sostituisce con una Tessera Lanterna **Ignorare Spazio Personaggio**[06].

9. Posizionate le Tessere Paesaggio nel seguente modo sulla plancia Giardino.



Gioco

In questo scenario i giocatori collaborano per costruire un muro attorno al perimetro della plancia Giardino. Il muro si amplia ogni volta che un giocatore prende una Tessera Paesaggio. Usate tutte le regole del gioco base, insieme alle aggiunte seguenti:

Espandere il muro

Subito dopo aver preso una Tessera Paesaggio, il giocatore attivo deve prendere una delle tre Tessere Muro disponibili di fianco alla plancia e posizionarle su uno spazio vuoto lungo il perimetro del giardino. La nuova Tessera Muro dovrà essere adiacente a un'altra tessera già posizionata in precedenza o a una delle Tessere Muro Angolare posizionate durante la fase di preparazione. Dopo aver posizionato una tessera, assicuratevi che ci siano ancora tre Tessere Muro disponibili, prendendone una dalla cima della pila e posizionandola di fianco alle altre.

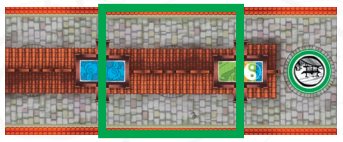
Quando viene aggiunta al giardino, la nuova Tessera Muro può essere posizionata con l'icona Paesaggio scoperta o coperta. Questa scelta influenza le mosse successive del giocatore:

- **Icona Paesaggio scoperta**

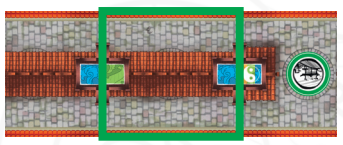
  Non succede nulla.

- **Icona Paesaggio coperta**

  Per ogni bordo della tessera appena posizionata, verificate se la sua icona corrisponde a quella della Tessera Muro precedentemente posizionata. Se una è un'icona jolly e l'altra no, allora le si considera un set abbinato dell'icona non jolly. Se entrambe le icone sono jolly, allore le si considera un set abbinato di un elemento scelto dal giocatore. Per ogni set di icone abbinate, il giocatore ottiene immediatamente i benefici di quelle icone, una volta sola. Ciò permette di far avanzare il cubetto dell'elemento corrispondente sulla plancia giocatore.

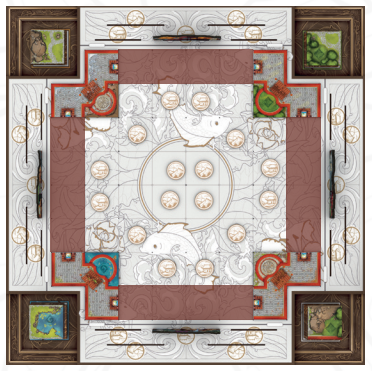


In questo esempio, la tessera centrale è stata appena posizionata. Il giocatore ottiene 1 avanzamento elemento acqua dalle icone blu corrispondenti sulla sinistra. Inoltre, ottiene anche 1 avanzamento elemento vegetazione dalle icone jolly e verdi sulla destra.



In questo esempio, la tessera centrale è stata appena posizionata. Il giocatore non ottiene alcun beneficio dalle icone sulla sinistra perché non corrispondono. Però, ottiene 1 avanzamento acqua data la presenza dell'icona blu a fianco di un'icona jolly, sulla destra.

Costruire il Giardino



C'è una nuova limitazione relativa all'aggiunta delle tessere al giardino. I giocatori non possono posizionare le Tessere Giardino sugli spazi vuoti lungo il perimetro del giardino. Quegli spazi sono riservati alle Tessere Muro.

Anche le regole per posizionare due o più lati sentiero corrispondenti sono diverse. Quando giochi con questo scenario, il giocatore sceglie di ottenere due Monete o di posizionare una singola Tessera Muro seguendo le regole di posizionamento dei muri.

Lanterne

Quando usi la Tessera Lanterna **Ignorare Spazio Personaggio**[06], un giocatore può posizionare un Personaggio su una Tessera Muro, purché essa sia vuota e non abbia alcun simbolo Paesaggio.

• Punteggio a fine partita •

Se il muro viene completato, formando un cerchio completo attorno al perimetro della plancia Giardino, allora la partita termina immediatamente. Tutte le condizioni del gioco base che fanno terminare la partita rimangono valide. Quando tali condizioni si verificano, si continua a giocare finché tutti i giocatori non hanno completato lo stesso numero di turni.

I Personaggi posizionati potrebbero far ottenere punti per ogni icona Paesaggio scoperta sulle Tessere Muro entro la loro **linea di visuale**. Tutte le icone Paesaggio sulle Tessere Muro sono considerate parte del paesaggio su questo lato della plancia, e sono visibili a tutti i Personaggi che guardano in tale direzione. I Personaggi **non** devono per forza essere sulla colonna/riga di quella Tessera Muro.

Scenario Mercato

• Panoramica •

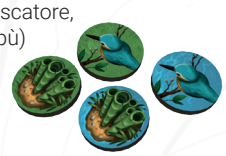
È appena giunto in città un mercante ambulante che ha offerto i suoi servigi all'Imperatore. Grazie all'aiuto del Mercante, gli architetti avranno più opzioni di costruzione che mai!

• Componenti •

4 - Tessere Mercato

8 - Carte Decorazione
(4 Martin pescatore,
4 Bambù)

4 - Tessere Lanterna:
Azione combo (una per giocatore)



6 - Segnalini Decorazione
Martin pescatore/Bambù

• Gioco •

In questo scenario, i giocatori hanno più opzioni relative alle Tessere Giardino e Carte Decorazione. Inoltre, viene aggiunto un Mercante ambulante che aiuta i giocatori ad aggiungere nuove tessere e carte.

Azione Costruire il Giardino

Invece di prendere una Tessera Giardino da una pila nell'angolo, i giocatori devono prendere una Tessera Giardino scoperta su una delle Tessere Mercato.

Le Tessere Giardino sono posizionate in modo da essere adiacenti alle Tessere Giardino precedenti, oppure alle Tessere Mercato ai vertici.

Aggiungere nuove Tessere Mercato

Le regole del gioco base per girare le Tessere Giardino non vengono usate in questo scenario.

Come azione gratuita, il giocatore attivo può scegliere uno dei tre metodi seguenti per aggiungere nuove Tessere Giardino e Carte Decorazione:

- **Paga 0 Monete** - Scarta la Carta Decorazione sulla Tessera Mercato con la miniatura del Mercante. Pesca una Carta Decorazione dal mazzo e posizionala a faccia in su sopra a quella Tessera Mercato. Riempi nuovamente qualsiasi spazio vuoto per le Tessere Giardino su quella Tessera Mercato con delle nuove Tessere Giardino dalla pila più vicina. Poi, sposta la miniatura del Mercante sullo spazio Personaggio della Tessera Mercato successiva, muovendoti in senso orario.
- **Paga 1 Monete** - Scarta la Carta Decorazione su una Tessera Mercato qualsiasi senza la miniatura del Mercante. Pesca una Carta Decorazione dal mazzo e posizionala a faccia in su sopra a quella Tessera Mercato. Riempi nuovamente qualsiasi spazio vuoto per le Tessere Giardino su quella Tessera Mercato con delle nuove Tessere Giardino dalla pila più vicina.
- **Paga 2 Monete** - Scarta le Carte Decorazione su tutte le Tessere Mercato. Pesca quattro Carte Decorazione dal mazzo e posizionane una a faccia in su sopra a ciascuna Tessera Mercato. Questa azione non ripristina alcuna Tessera Giardino.

• Preparazione •

Procedete con le fasi di preparazione del gioco base, aggiungendo le fasi specifiche spiegate più in basso:

2. Posizionate 1 Tessera Mercato accanto a ogni vertice della plancia, in modo che l'elemento sulla Tessera Mercato più vicino al centro della plancia corrisponda al lato esterno della rispettiva Tessera Giardino. Assicuratevi che il lato con l'icona del dado sia rivolto a faccia in giù. La Tessera Centrale non serve, quindi può essere rimessa nella scatola.

3. Prendete due tessere da ogni pila agli angoli e posizionatele scoperte sulla rispettiva Tessera Mercato più vicina. La Tessera Giardino in cima a ogni pila deve rimanere coperta.

4. Aggiungete le Carte Decorazione Bambù e Martin pescatore al mazzo delle Decorazioni e mescolatelo.

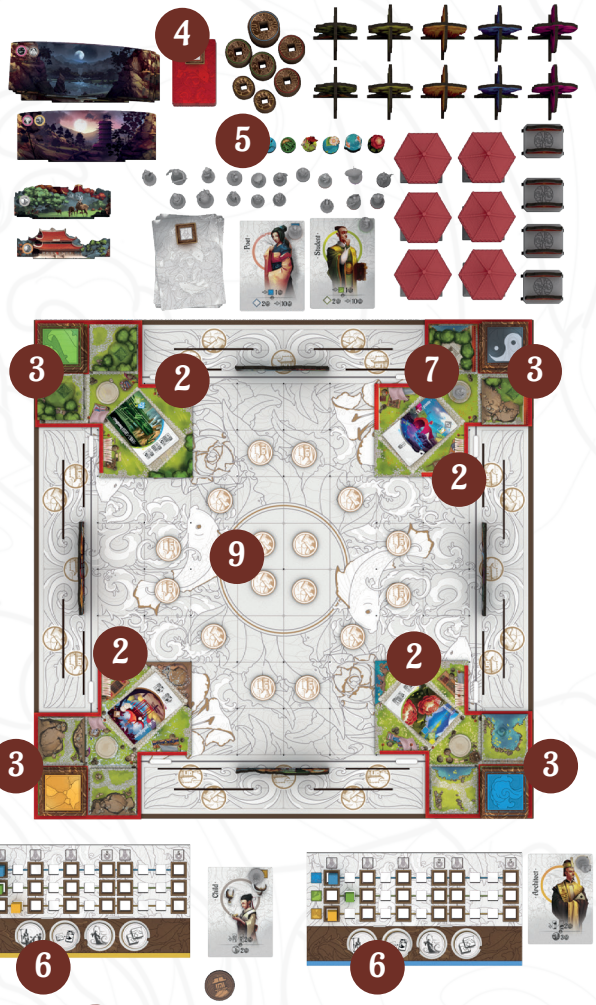
Poi, pescate e posizionate 1 Carta Decorazione scoperta su ciascuna delle 4 Tessere Mercato nella posizione dedicata.

5. Aggiungete i 6 Segnalini Decorazione Martin pescatore e Bambù alla riserva, insieme agli altri Segnalini Decorazione.

6. Ogni giocatore rimette la propria Tessera Lanterna **Doppia Decorazione**[01] nella scatola e la sostituisce con una Tessera Lanterna **Azione combo**[07].

7. Prima di distribuire le carte Personaggio iniziali, rimuovete la carta Mercante dal gioco. Poi, posizionate la miniatura del Mercante sullo spazio del personaggio sulla Tessera Mercato, di fianco al vertice della Tessera Giardino con il Tao.

9. Posizionate le Tessere Paesaggio nel seguente modo sulla plancia Giardino.



• Punteggio a fine partita •

Questo modulo non modifica le condizioni che fanno terminare la partita, o il sistema di punteggio.

Glossario

Panoramica

Questa sezione illustra le numerose opzioni che possono essere aggiunte a Tang Garden senza attenersi a scenari specifici.

Dragoni

I Segnalini Dragone sono usati principalmente nello scenario Inverno. È possibile usarli al di fuori dello scenario Inverno posizionandone uno nell'area di ciascun giocatore durante la preparazione.

I Segnalini Dragone possono essere usati per prenotare le Decorazioni seguendo le regole **Prenotare una Decorazione con un Dragone** a pagina 10. Quando usi i Segnalini Dragone senza lo scenario Inverno, ogni dragone può prenotare solo una Carta Decorazione per partita.

Foglie

Le foglie sono usate principalmente negli scenari Autunno. Tuttavia, possono essere usate anche al di fuori di essi seguendo il punto 11 della procedura di preparazione dello scenario Autunno per multigiocatore, a pagina 7.
Ogni giocatore ottiene 1 Sacchetto Punteggio in cui conservare i propri Segnalini Foglia. I giocatori otterranno tutte le foglie che coprono con Tessere Giardino. Durante i conteggi finali, il giocatore con il maggior numero di foglie per ogni colore ottiene una quantità di Monete pari al numero di Segnalini Foglia di quel colore in suo possesso. In caso di parità, tutti i giocatori a pari merito ottengono il numero di Monete previsto.

Nota: Si consiglia caldamente di aggiungere la Carta Personaggio Pittrice al mazzo Personaggi se si usano le Foglie nella partita.

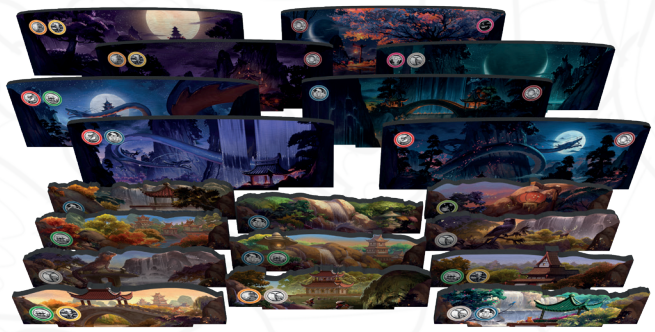
Plance Raggiungimento Obiettivi

Le plance Obiettivi sono usate principalmente nello scenario Solstizio. È possibile usarle anche al di fuori di tale scenario, purché vengano ignorati il sesto e l'ottavo obiettivo (non posizionate un Marcatore Risorsa sotto di essi).

Plance giocatore Autunno

Le plance giocatore Autunno sono utilizzate principalmente nello scenario Autunno per multigiocatore. È possibile usarle anche indipendentemente dallo scenario Autunno, assegnando a ogni giocatore una plancia Autunno da posizionare al di sopra della rispettiva plancia giocatore durante la fase di preparazione.
Le plance giocatore Autunno hanno una faccia identica e una asimmetrica. **Tutti i giocatori** devono scegliere la stessa faccia. Poi, i giocatori posizionano 1 cubetto rosso nella posizione iniziale sulla plancia Autunno, in base al numero di giocatori. Ogni volta che un giocatore delimita una regione, può decidere di ottenere il bonus per la delimitazione come di consueto, o di far avanzare il proprio cubetto rosso una volta e ottenere il beneficio indicato in alto. Sono disponibili maggiori informazioni nella sezione dello scenario Autunno per multigiocatore a pagina 7.

Tessere Paesaggio Notturno



Seasons propone 21 Tessere Paesaggio aggiuntive con nuovi simboli. Queste Tessere Paesaggio Notturno sostituiscono le Tessere Paesaggio del gioco base e devono essere usate come set. È possibile aggiungere le Tessere Paesaggio Golden Age e Ghost Stories alle Tessere Paesaggio Notturno. Le icone Lanterna sulle Tessere Paesaggio vengono prese in considerazione solo quando vengono utilizzate anche le Carte Decorazione Lanterne volanti per la partita.

Lucciole

Ottieni 3 Monete per ogni Personaggio distante 3 o meno spazi dalla tessera.

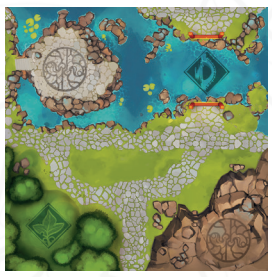
Fuochi d'artificio

Ottieni 3 Monete per ogni Personaggio distante 6 o più spazi dalla tessera.

Fenice

Si comporta come qualsiasi altro simbolo dell'icona Paesaggio a tua scelta.

Tessera Centrale Estate



La Tessera Centrale Estate si usa principalmente nello scenario Estate. È possibile usarla senza lo scenario Estate sostituendo la Tessera Centrale del gioco base con la Tessera Centrale Estate.

• Personaggi con limitazioni •

I seguenti Personaggi potrebbero avere delle limitazioni applicabili solo a determinati scenari.

AMMAZZASPETTRI

Abilità del Personaggio: Ottieni una Moneta ogni volta che un giocatore (incluso il giocatore con questa carta) posiziona una Tessera Paesaggio Notturno con un'icona Lanterna oppure una Decorazione Lanterna sulla plancia.

Preferenza di Visuale: 3 Monete per ogni icona Lanterna su ciascuna delle 4 sezioni Paesaggio, fino a un massimo di 12 Monete.

Limitazioni: Questo Personaggio può essere usato solo nello scenario Primavera.

PITTRICE

Abilità del Personaggio: Ottieni una Moneta ogni volta che rimuovi un Segnalino Foglia per donarlo oppure ottenere punti.

Preferenza di Visuale: Durante i conteggi finali, prima di definire il punteggio delle Foglie, puoi rimuovere fino a 2 Segnalini Foglia dalla plancia Giardino, se presenti, e aggiungerli al tuo Sacchetto Punteggio.

Limitazioni: Il Personaggio Pittrice può essere usato solo per giocare gli scenari Autunno, oppure quando si gioca un modulo separato ma con i Segnalini Foglia (spiegato a pagina 19).

CONSIGLIERE

Abilità del Personaggio: Ottieni 1 Moneta ogni volta che posizioni una Tessera Tetto sul perimetro dell'Area del Tetto, e 2 Monete ogni volta che posizioni una Tessera Tetto sulle posizioni centrali dell'Area del Tetto.

Preferenza di Visuale: Durante la fase di conteggio finale, ottieni 3 Monete, più 2 aggiuntive per ogni Tessera Tetto nella linea di visuale del Personaggio. I vertici dell'Area del Tetto non fanno ottenere punti al Consigliere.

Limitazioni: Questo Personaggio può essere usato solo nello scenario Inverno.

• Personaggi senza limitazioni •

I seguenti Personaggi possono essere aggiunti liberamente a qualsiasi partita.

ATTRICE

Abilità del Personaggio: Oltre alla Carta Attrice e alla sua miniatura, il giocatore deve mettere anche la Tessera Lanterna **Ignorare Spazio Personaggio**[06] nella propria area. Questa Tessera Lanterna viene posizionata di fianco alle altre Tessere Lanterna.

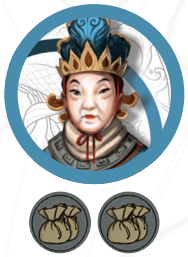
- Questa tessera può essere ripristinata con lo stesso metodo usato per le altre Tessere Lanterna.
- Il giocatore perde questa Tessera Lanterna nel momento in cui la miniatura dell'Attrice viene posizionata nel giardino, anche se la tessera non è ancora stata usata.
- Il giocatore può usare questa Tessera Lanterna per posizionare la miniatura dell'Attrice su una tessera vuota prima di scartare la Tessera Lanterna.

Preferenza di Visuale: Ottieni 5 Monete, più 2 Monete per ogni altro Personaggio che ha l'Attrice nella propria linea di visuale.

ORACOLO

Abilità del Personaggio: Ogni volta che un giocatore occupa uno spazio Personaggio posizionando una tessera, un padiglione/panorama o un ponte, ottieni 1 Moneta.

Preferenza di Visuale: Ottieni 9 Monete se è presente un'icona Paesaggio Lunare entro la sua linea di visuale. Perdi 1 Moneta per ogni tessera con un muro entro la sua linea di visuale.



DIPLOMATICA

Abilità del Personaggio: Posiziona 2 segnalini accanto alla Diplomatica. Ogni volta che un altro giocatore posiziona una Tessera Giardino, puoi scartare uno dei segnalini per ottenere tutti i bonus di posizionamento della tessera appena posizionata (avanzamenti sui tracciati, Monete, ecc.).

Preferenza di Visuale: Ottieni 6 Monete se la Diplomatica è nel giardino. Perdi 4 Monete se la Diplomatica non è nel giardino.

GUERRIERA

Abilità del Personaggio: Guadagni 1 Moneta ogni volta che posizioni una tessera che ne tocca almeno altre due.

Preferenza di Visuale: Ottieni 7 Monete + 2 Monete per ogni spazio vuoto per le tessere sulla plancia Giardino.

MANDRIANA

Abilità del Personaggio: Ogni volta che ottieni una Tessera Paesaggio, puoi pagare 1 Moneta per consultare la pila di Tessere Paesaggio e prenderne una a tua scelta.

Preferenza di Visuale: Ottieni 4 Monete per ogni coppia di icone Cascata e Animali che il Personaggio ha entro la propria linea di visuale.

GENERALE

Abilità del Personaggio: Il bordo esterno della plancia Giardino funge da muro ai fini dei bonus di posizionamento delle tessere per il giocatore che possiede la carta.

Preferenza di Visuale: Ottieni 2 Monete per ogni tessera **senza** Decorazioni a coprirla entro la sua linea di visuale.

VIOLA & MICHELE

Abilità del Personaggio: Ogni volta che ottieni una Carta Decorazione che possiedi già, ottieni 2 Monete.

Preferenza di Visuale: Questo Personaggio ha una linea di visuale che copre tre diverse direzioni a tua scelta. Inoltre, ottieni 6 Monete.

TESSITORE

Abilità del Personaggio: Ottieni 2 Monete ogni volta che prendi una Carta Decorazione con almeno un bonus di avanzamento elemento.

Preferenza di Visuale: Ottieni 2 Monete per ogni Decorazione sulle 8 tessere che circondano il Tessitore (massimo 10 monete).

• Tessere Lanterna •

Le seguenti Tessere Lanterna sono usate in più scenari di Seasons, ma si possono aggiungere anche al gioco base. I giocatori possono scegliere diversi tipi di Tessere Lanterna tra le 4 tessere del gioco base e le 5 aggiuntive dell'espansione. Assicurati che tutti i giocatori usino lo stesso set di Tessere Lanterna e che il numero scelto corrisponda alla quantità di spazi per le lanterne sulle plance giocatore.

05 Estrarre 3 Carte Decorazione aggiuntive
Usa questa Tessera Lanterna per pescare 3 carte aggiuntive durante l'azione **Posizionare una Decorazione**.

06 Ignorare Spazio Personaggio
Usa questa Tessera Lanterna quando posizioni un Personaggio sulla plancia Giardino per poter posizionare quel Personaggio su **una tessera vuota qualsiasi** (ovvero non occupata da Decorazioni e Personaggi). Non è necessario che la tessera scelta abbia sopra un simbolo.

SCENARIO PASSEGGIATA IN GIARDINO
Quando usi questa Tessera Lanterna, un giocatore può posizionare un Personaggio su una Tessera Muro, purché essa sia vuota e non abbia alcun simbolo Paesaggio.

07 Azione combo
Usa questa Tessera Lanterna per eseguire le azioni principali **Costruire il Giardino** e **Posizionare una Decorazione** nello stesso turno (in qualsiasi ordine).

08 Prenotare Tessera
Usa questa Tessera Lanterna per prenotare una Tessera Giardino scoperta. La tessera viene posizionata vicino alla plancia giocatore e può essere usata dal giocatore per un'azione principale **Costruire il Giardino** in turni futuri.

09 Copiare una Tessera Lanterna
Usa questa Tessera Lanterna per copiare gli effetti di qualsiasi altra Tessera Lanterna attiva sulla plancia del giocatore.

10 Spostare Lavoratore
UTILIZZABILE SOLO NELLO SCENARIO EQUINOZIO.
Dopo aver posizionato il proprio Lavoratore su una tessera durante un'azione Raccolta, il giocatore può girare questa Tessera Lanterna per spostare il Lavoratore su qualsiasi tessera adiacente (ortogonalmente o diagonalmente) **prima** di raccogliere altre risorse. Il Lavoratore non può essere spostato su una tessera che ospita Segnalini Decorazione, ma può essere spostato su una tessera con già un altro Lavoratore (che tornerebbe in mano al suo rispettivo giocatore).

Tessere Lanterna del gioco base

01 Doppia Decorazione

02 Muovere un Personaggio

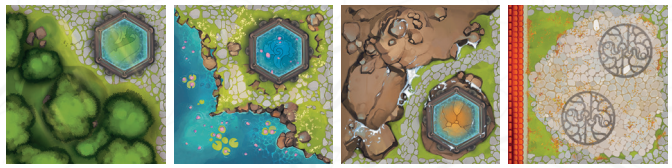
03 Doppio posizionamento di Tessere

04 Selezionare Personaggio/Paesaggio

• Tessere di espansione del giardino •

Le seguenti tessere possono essere aggiunte liberamente alle pile di Tessere Giardino purché non ci siano mai più di 16 tessere in ogni pila all'inizio della partita. Non è necessario aggiungere tutte le tessere di un set: è consentito sceglierle individualmente dalle molteplici categorie.

Fontane



Queste tessere forniscono un avanzamento elemento immediato del tipo indicato al giocatore che le posiziona, oppure offrono due posizioni per il posizionamento di Personaggi.

Muri dorati

Ogni volta che viene posizionata una Tessera Muro dorato, il giocatore ottiene 1 Moneta per ogni bordo del Muro dorato che è adiacente a un'altra tessera. Ogni volta che viene posizionata una Tessera Giardino, adiacente al bordo del Muro dorato di queste tessere, il giocatore che ha svolto l'azione ottiene 1 Moneta.

Muri argentati

Queste tessere non provocano alcun effetto aggiuntivo quando vengono posizionate. Durante i conteggi finali, ogni giocatore perde 1 Moneta per ogni Muro argentato visto da ciascuno dei suoi Personaggi.

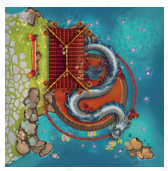
Fontane Tao

Queste tessere garantiscono immediatamente 1 avanzamento elemento a scelta al giocatore che le posiziona.

Punto di osservazione

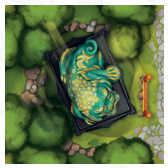
Quando posizionata, metti 1 Moneta su ciascuna Tessera Paesaggio vuota lungo il lato della plancia verso cui punta il telescopio. Ogni volta che un giocatore posiziona una Tessera Paesaggio su uno spazio con una Moneta, allora quest'ultima va in suo possesso.

Teatro

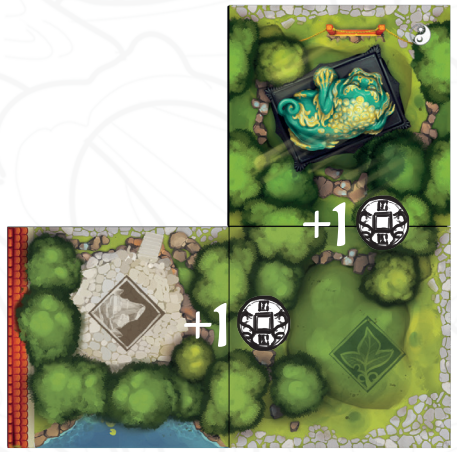


Questa tessera non provoca alcun effetto aggiuntivo quando viene posizionata. Durante i conteggi finali, ogni Personaggio che vede la Tessera Teatro fa guadagnare 2 Monete al proprio giocatore.

Statua di leone

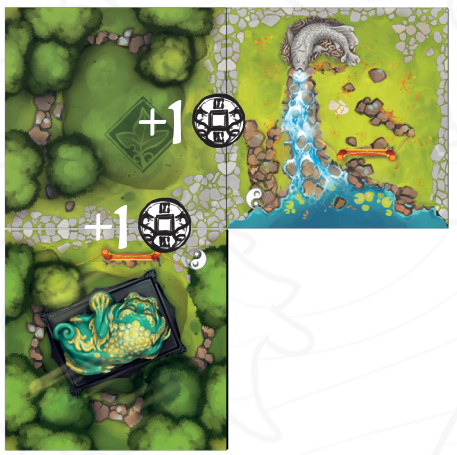


I giocatori ottengono 1 Moneta ogni volta che posizionano una Tessera Giardino che amplia un'area vegetazione connessa alla Tessera Statua di leone. Se la Statua di leone è adiacente a un sentiero, i giocatori possono potenzialmente ottenere Monete secondo le regole del gioco base.



Fontana di carpe

I giocatori ottengono 1 Moneta ogni volta che posizionano una Tessera Giardino che amplia un sentiero connesso alla tessera Fontana di carpe. Se la Fontana di carpe è adiacente a un sentiero, i giocatori possono potenzialmente ottenere Monete secondo le regole del gioco base.



Decorazioni

Bambù e Martin pescatore

Le Decorazioni Bambù e Martin pescatore possono essere usate anche indipendentemente dagli scenari, ma non negli scenari Estate e Autunno in solitaria. È possibile inserirle nella partita aggiungendo le loro carte al mazzo delle Decorazioni e aggiungendo i rispettivi Segnalini Decorazione. Le decorazioni Bambù e Martin pescatore devono sempre essere aggiunte insieme, non possono venire separate.

Tali Decorazioni possono essere posizionate sulle icone delle aree acqua o vegetazione. I loro Segnalini Decorazione hanno due facce distinte, in modo da poter essere girate sul lato giusto prima di essere posizionate su una Tessera Giardino.

Ogni carta Bambù conta come un'icona Peonia **o** Loto per il calcolo dei punteggi finale. Ogni carta Martin pescatore conta come un'icona Pesci **o** Uccellini per il calcolo dei punteggi finale. Ciò significa che una coppia di segnalini Martin pescatore/Bambù può far ottenere 6 punti (ogni segnalino conta come uno dei due tipi).

Panorami

Le Decorazioni Panorama possono essere usate anche indipendentemente dagli scenari, ma non nello scenario Autunno in solitaria. Le Decorazioni Panorama sostituiscono tutte le Decorazioni Padiglione. Quando usi i Panorami, rimetti tutte le Carte Padiglione e le rispettive Decorazioni nella scatola, sostituendole con le Carte Panorama e rispettive Decorazioni per la partita. Durante i conteggi finali, ogni giocatore ottiene Monete in base alla quantità di Carte Decorazione Panorama in suo possesso:

- **Una carta: 4 Monete**
- **Due carte: 7 Monete**
- **Tre carte: 9 Monete**
- **Quattro carte: 10 Monete**

I Panorami contano come Padiglioni per l'abilità e le preferenze di visione del Personaggio Architetto.

Lanterne volanti

Le Decorazioni e Carte Lanterna sono utilizzate principalmente nello scenario Primavera. È possibile però usarle in qualsiasi altro scenario, ad eccezione degli scenari Estate e Autunno in solitaria. Per usare le Lanterne volanti, aggiungi le 11 Carte Decorazione Lanterna al mazzo delle Decorazioni, poi le 6 Tessere Lanterne volanti alla riserva delle Decorazioni e infine posiziona la busta Hong Bao nelle vicinanze. Ogni volta che un giocatore sceglie una Carta Lanterna, la mette all'interno della busta Hong Bao senza guardare il suo contenuto. Poi, posiziona una Decorazione Lanterna su un'area roccia, vegetazione o acqua disponibile su una Tessera Giardino qualsiasi.
Così facendo ottiene 1 Moneta e 1 avanzamento sul tracciato indicato sulla carta. Durante i conteggi finali, il giocatore i cui Personaggi vedono le Decorazioni Lanterna più diversificate ottengono una quantità di Monete pari ai valori nella parte inferiore delle carte contenute nella busta Hong Bao. In caso di pareggio, le Monete della busta Hong Bao sono divise per il numero di giocatori a pari merito (arrotondando per difetto), e ogni giocatore a pari merito guadagna quel numero di Monete.

Set di Decorazioni

Ognuno dei seguenti set di Decorazioni può essere aggiunto a qualunque partita di Tang Garden, tranne che per gli scenari Estate e Autunno in solitaria. Aggiungete le Carte Decorazione indicate nel mazzo delle Decorazioni e posizionate le Decorazioni indicate nella rispettiva riserva. Si consiglia di non aggiungere più di un set di Decorazioni.

Si consiglia caldamente di aggiungere il Bambù e il Martin pescatore quando si gioca con un set di Decorazioni.

Cespugli

3 carte Ortensia
e 2 segnalini

3 carte Osmanto
e 2 segnalini

3 carte Mirto
e 2 segnalini

3 carte Photinia
e 2 segnalini

Ortensia: Ottieni 2 Monete al termine della partita.

Le altre tre dipendono dal tuo stadio di avanzamento sui diversi tracciati sulla tua plancia giocatore, definito dagli altri cubetti sulla tua plancia. 2 Monete o 5 Monete se soddisfi i requisiti.

Osmanto: Ottieni 5 Monete se il tuo marcatore d'acqua è almeno allo stesso stadio di avanzamento degli altri marcatori, altrimenti ottieni 2 Monete.

Mirto: Ottieni 5 Monete se il tuo marcatore di vegetazione è almeno allo stesso stadio di avanzamento degli altri marcatori, altrimenti ottieni 2 Monete.

Photinia: Ottieni 5 Monete se il tuo marcatore di roccia è almeno allo stesso stadio di avanzamento degli altri marcatori, altrimenti ottieni 2 Monete.

Insetti

3 carte Libellula
e 2 segnalini

3 carte Coccinella
e 2 segnalini

3 carte Cavalletta
e 2 segnalini

3 carte Bruco
e 2 segnalini

Libellula: Ottieni 1 Moneta per ogni carta posizionata sull'acqua che controlli, inclusa questa (massimo 6 Monete).

Coccinella: Ottieni 1 Moneta per ogni carta posizionata sulla vegetazione che controlli, inclusa questa (massimo 6 Monete).

Cavalletta: Ottieni 1 Moneta per ogni carta posizionata sulla roccia che controlli, inclusa questa (massimo 6 Monete).

Bruco: Ottieni 1 Moneta per ogni carta con un simbolo di avanzamento che controlli, inclusa questa (massimo 6 Monete).

Natura

3 carte Ginkgo biloba
e 2 segnalini

3 carte Ninfea
e 2 segnalini

3 carte Scoiattolo
e 2 segnalini

Ginkgo biloba: Ottieni 1 Moneta per ogni coppia di Decorazioni albero nel giardino a fine partita. Gli alberi non devono essere necessariamente dello stesso tipo per far guadagnare punti.

Ninfea: Ottieni 1 Moneta per ogni fiore nel giardino a eccezione di questo (massimo 6 Monete).

Scoiattolo: Ottieni 1 Moneta per ogni animale nel giardino a eccezione di questo (massimo 6 Monete).

Pagode

9 Carte Pagoda
e 16 segnalini
(4 per ogni colore)

I Segnalini Pagoda sono utilizzati principalmente negli scenari Equinozio e Solstizio. È possibile usarli anche al di fuori di questo scenario aggiungendo le 9 Carte Pagoda al mazzo Decorazioni e assegnando a ogni giocatore i 4 Segnalini Pagoda del proprio colore durante la fase di preparazione. Quando un giocatore seleziona un Carta Decorazione Pagoda, deve posizionare uno dei propri Segnalini Pagoda su un'icona roccia disponibile, oppure sopra una pila di Segnalini Pagoda (min. 1, max. 3) già presenti sulla plancia. Durante i conteggi finali, vengono calcolati i punti per ogni pila di Segnalini Pagoda. I giocatori ottengono una quantità di Monete pari al numero di Segnalini Pagoda di loro proprietà nella pila, moltiplicato per il numero totale di Segnalini Pagoda che la compongono. Esempio: Se in una pila di 4 Segnalini sono presenti 2 Segnalini Pagoda di un giocatore, quest'ultimo ottiene 2 x 4 = 8 Monete.

Personaggi avanzati

I Personaggi avanzati sono una versione ampliata dei Personaggi del gioco base. Vanno utilizzati insieme a tutte le rispettive Carte Personaggio del gioco base. È possibile utilizzare i Personaggi avanzati in qualsiasi scenario, ad eccezione degli scenari Estate e Autunno in solitaria.

Preparazione

Per utilizzare i Personaggi avanzati, applicate le seguenti modifiche alla fase di preparazione del gioco base:

7. Tutte le 12 Carte Personaggio del gioco base vengono considerate come Carte Personaggio iniziali. Mescolatele e distribuitene 2 a ogni giocatore. I giocatori scelgono 1 di queste Carte Personaggio e la posizionano scoperta di fronte a sé, dopodiché tutte le Carte Personaggio non scelte vengono rimesse immediatamente nel mazzo. I giocatori non ottengono alcun avanzamento elementale dall'icona potenzialmente presente nell'angolo in alto a destra della loro Carta Personaggio iniziale. Ogni giocatore deve a questo punto cercare la Carta Personaggio avanzato che si abbina alla Carta Personaggio iniziale che ha scelto e metterla da parte, accanto alla propria plancia giocatore.

Gioco

Quando un giocatore ottiene una nuova Carta Personaggio, può scegliere di rinunciare a questa carta per potenziare la propria Carta Personaggio iniziale alla sua versione avanzata. In altre parole, rimuove la propria Carta Personaggio iniziale dalla partita e la sostituisce con la rispettiva Carta Personaggio avanzato, in modo da ottenere i suoi effetti.

ARCHITETTO AVANZATO

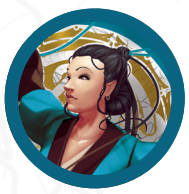
Abilità del Personaggio: Ottieni 2 Monete ogni volta che posizioni un'icona Costruzione su una Tessera Paesaggio, oppure quando posizioni una Decorazione Ponte o Padiglione nel giardino.

Preferenza di Visuale: Ottieni 1 Moneta per ogni Decorazione Ponte o Padiglione sulle Tessere Giardino entro la linea di visuale dell'Architetto. Ottieni 3 Monete per ogni icona Costruzione sulle Tessere Paesaggio entro la linea di visuale dell'Architetto.

FANCIULLA AVANZATA

Abilità del Personaggio: Ottieni 2 Monete ogni volta che posizioni una Decorazione Animale nel giardino, nonché per ogni simbolo Animale presente sulle Tessere Paesaggio già posizionate.

Preferenza di Visuale: Ottieni 1 Moneta per ogni Decorazione Animale sulle Tessere Giardino entro la linea di visuale della Fanciulla.Ottieni 3 Monete per ogni icona Animale sulle Tessere Paesaggio entro la linea di visuale della Fanciulla.



SPADA DANZANTE AVANZATA

Abilità del Personaggio: Ottieni 2 Monete ogni volta che prendi una Tessera Paesaggio dalla plancia Giardino.

Preferenza di Visuale: Ottieni 5 Monete per ogni icona Cascata entro la linea di visuale del Personaggio.

FUNZIONARIO AVANZATO

Abilità del Personaggio: All'inizio di ogni turno, puoi eseguire una volta una delle due seguenti azioni gratuitamente:

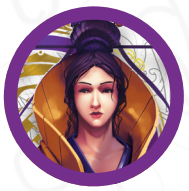
- Scopri una Tessera Giardino coperta su una qualsiasi delle pile agli angoli della plancia Giardino.
- Nascondi una Tessera Giardino scoperta su una qualsiasi delle pile agli angoli della plancia Giardino. Girala, ma lasciala in cima alla pila.

Preferenza di Visuale: Ottieni 1 Moneta per ogni icona Paesaggio entro la linea di visuale del Funzionario. Ottieni 3 Monete aggiuntive per ogni icona Paesaggio unica entro la linea di visuale del Funzionario.

IMPERATORE AVANZATO

Abilità del Personaggio: Ottieni 1 Segnalino Supervisore. Puoi posizionare in qualsiasi momento il Supervisore sopra uno spazio Personaggio vuoto su una Tessera Giardino nella plancia. Ogni volta che un giocatore posiziona una Tessera Giardino o una Decorazione in una posizione adiacente (gli 8 spazi circostanti) al Supervisore, ottieni 2 Monete. Il Supervisore deve essere rimosso non appena viene posizionata la miniatura dell'Imperatore sulla plancia Giardino. L'Imperatore può essere posizionato sullo spazio Personaggio su cui si trovava il Segnalino Supervisore.

Preferenza di Visuale: Ottieni 6 Monete per ogni simbolo Paesaggio Dragone entro la linea di visuale dell'Imperatore. Ottieni 8 Monete aggiuntive se la Dama è entro la linea di visuale dell'Imperatore.



IMPERATRICE AVANZATA

Abilità del Personaggio: Ottieni 3 Monete ogni volta che posizioni una Decorazione Loto o Peonia.

Preferenza di Visuale: Ottieni 15 Monete. Se le miniature Personaggio Imperatore o Dama sono entro la linea di visuale dell'Imperatrice, ottieni 3 Monete aggiuntive per ciascuna.

MERCANTE AVANZATO

Abilità del Personaggio: Ogni volta che un giocatore scarta delle Carte Decorazione, queste ultime vanno in tuo possesso e devono essere messe da parte in una pila. Ogni volta che ottieni Carte Decorazione, puoi posizionarne una da questa pila invece di dover pescare dalla riserva principale. Se scegli quest'opzione, tutte le Carte Decorazione rimanenti nella pila del Mercante avanzate vanno scartate.

Preferenza di Visuale: Puoi ottenere e posizionare 1 Carta Decorazione a tua scelta dal mazzo delle Decorazioni o dalla pila degli scarti per ogni icona Villaggio vista dal Mercante avanzato.

MONACO AVANZATO

Abilità del Personaggio: Ottieni 2 Monete ogni volta che fai avanzare il tuo marcatore elemento più a sinistra (ottieni Monete anche se ci sono più marcatori elemento a pari merito per la posizione più a sinistra).

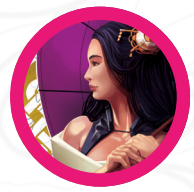
Preferenza di Visuale: Ottieni 5 Monete per ogni lato della plancia con almeno 1 icona Tempio su una Tessera Paesaggio.

EREMITA AVANZATO, POETESSA AVANZATA E STUDENTE AVANZATO

Ognuna di queste carte ha lo stesso effetto, l'unica differenza è l'elemento a cui è legato ciascuna carta.

Abilità del Personaggio: Ottieni 2 Monete ogni volta che avanzi di uno o più spazi sul tracciato indicato. Avanzare di due spazi con la stessa tessera ti fa comunque guadagnare solo 2 Monete.

Preferenza di Visuale: Ottieni 3 Monete (non c'è un tetto massimo) per ogni Tessera Giardino nella linea di visuale del Personaggio relativa all'area indicata (Eremita: rocce, Poetessa: acqua, Studente: vegetazione).



DAMA AVANZATA

Abilità del Personaggio: Puoi posizionare Decorazioni sulle tessere che non ospitano ancora né Decorazioni né Personaggi, anche se la suddetta è priva del simbolo di posizionamento necessario.

Preferenza di Visuale: Ottieni 7 Monete per ogni icona Luna o Sole entro la linea di visuale della Dama. Ottieni 6 Monete aggiuntive se l'Imperatore è entro la linea di visuale della Dama.

THUNDERGRYPH
GAMES